Nr. 11
9.3.1995

E 19002 C DM 3,00
S 25,–
SFr. 3.30

WALT DISNEYS

MICKY MAUS

MAGAZIN

Die Fernseh-Hits der Woche
SPASS-TV

MICKY MAUS MAGAZIN

DETEKTIV-SPIELEBOX

3 SPANNENDE DETEKTIV-SPIELE!

FRANKREICH FF 13,00 · BELGIEN BFRS 70,00 · NIEDERLANDE FL 3,75 · LUXEMBOURG LFRS 70,00
ITALIEN LIR 3200 · SPANIEN PTAS 300

Das Schlaue Buch

- **Weltall:** Die Erde
- **Experimente:** Barometer

chapa

4 398550 003005 11

Große MICKY MAUS Taschengeld-Aktion

Mitmachen und gewinnen!

5 Jahre lang Taschengeld von MICKY MAUS: Monat für Monat

50,– DM

Gewinner aus der Schweiz: 50 Franken
Gewinner aus Österreich: 350 Schilling

100 Disney-Geldbörsen mit 50,– DM

(Oder gleicher Wert in Franken bzw. Schilling)

Außerdem:
So kommst du zu mehr Taschengeld!

Allerlei verblüffende Tips, wie du dein Taschengeld aufbesserst!

Extra in Heft 13:

Geheim-Tresor

Das ideale Versteck für Geld und die kleinen Dinge, die dir lieb und teuer sind.

Extra in Heft 14:

Dagoberts Münz-Spucker

Wirfst du hier eine Münze ein, kannst du ein verblüffendes Schauspiel erleben!

Hallo Freunde!

Die Welt der Gauner und Detektive fasziniert meine Fans immer wieder aufs neue! Deshalb wird die Detektiv-Spielebox in diesem Heft garantiert wieder alle echt begeistern, die selber gern Detektiv spielen!

INHALT

4 **Onkel Dagobert**
Pralinen für die Diva

16 **Witze, Tips & Tricks**
Blinde Kuh mit Schmuh

20 **Kleiner Wolf**
Geburtstagszauber

26 **Daniel Düsentrieb**
Ein echter Helfer in der Not

30 **Donald Duck**
Reif für die Insel

36 **Extra: DETEKTIV-SPIELEBOX**

44 **Donalds Spielclub**

46 **Goofy**
Bürgermeister vor, noch ein Tor!

48 **Onkel Dagobert**
Die Schwarze Witwe / Teil 2

58 **Lachparade**

59 **SPASS-TV**

SEITE 4

3x hochspannender Spielspaß!

SEITE 48

Das Schlaue Buch

Weltall: Die Erde

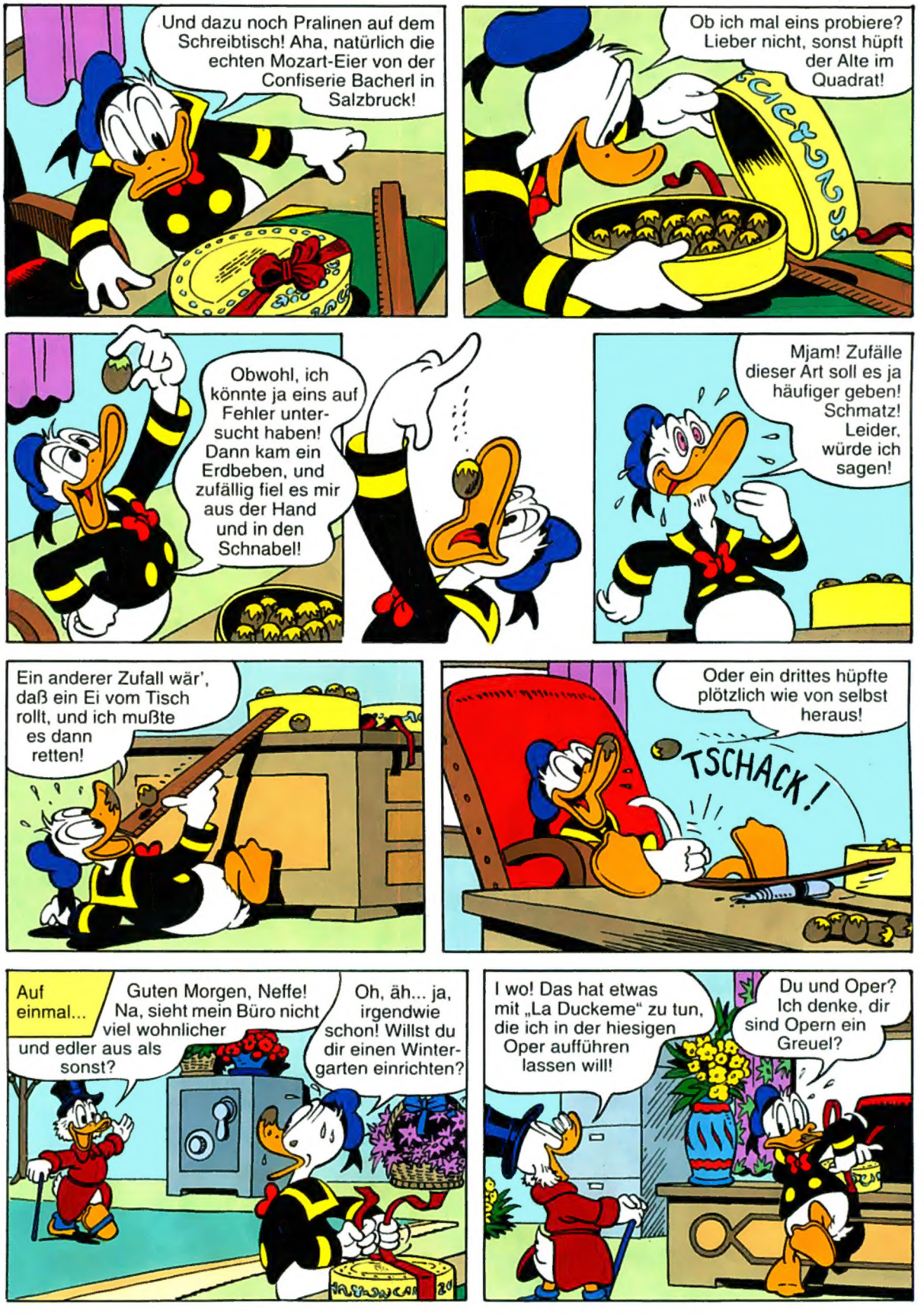
Experimente: Barometer

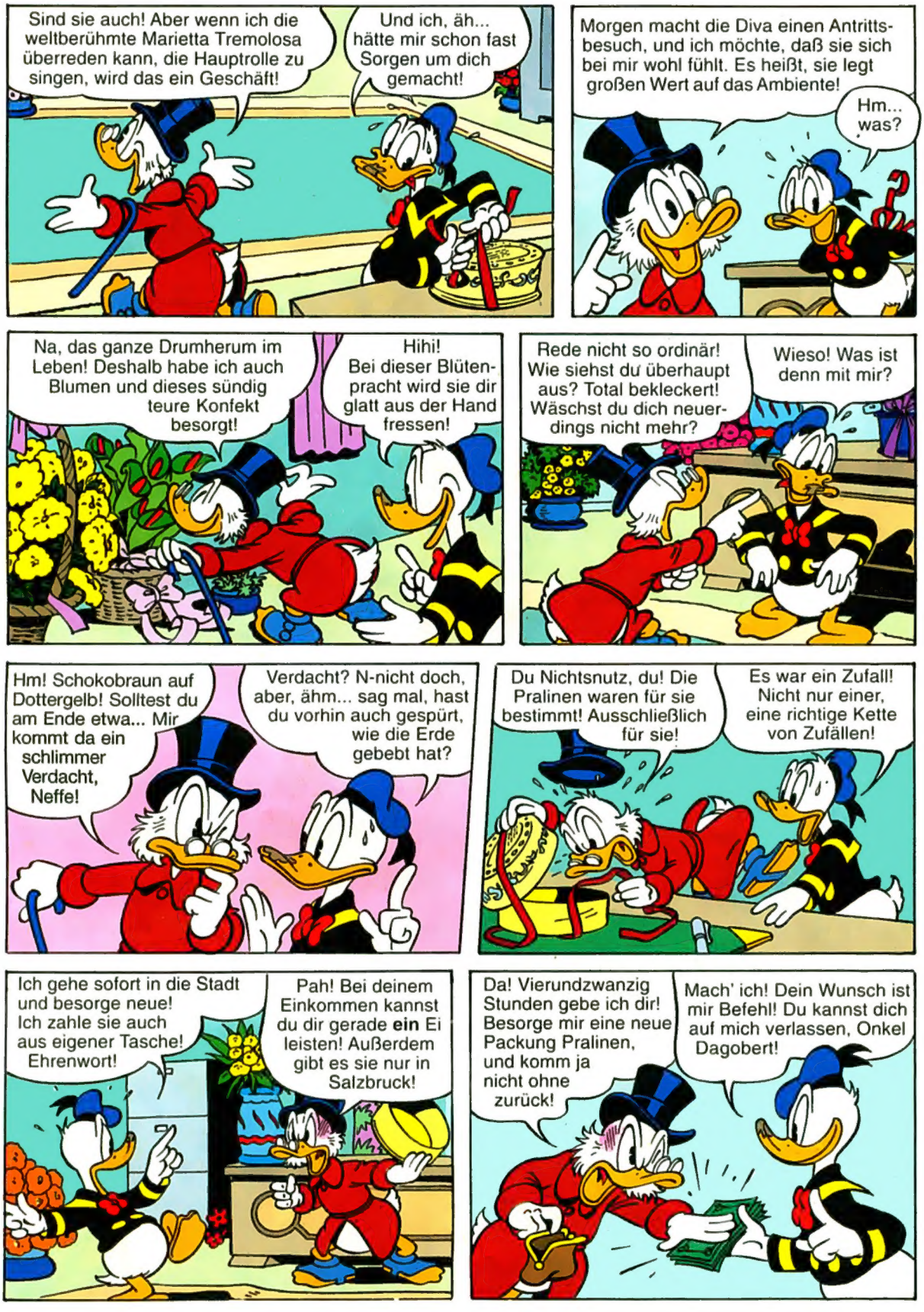
© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland von Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen ; in Österreich von Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz von Egmont AG, Kemptalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Cornelia Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag. Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck U.E. Sebald, Nürnberg. 1995. **Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland: Vertriebsservice Ehapa Verlag, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel.: 0711/ 7 25 22 35, für die Schweiz: Egmont AG, Tel. 052/ 44 20 20.**

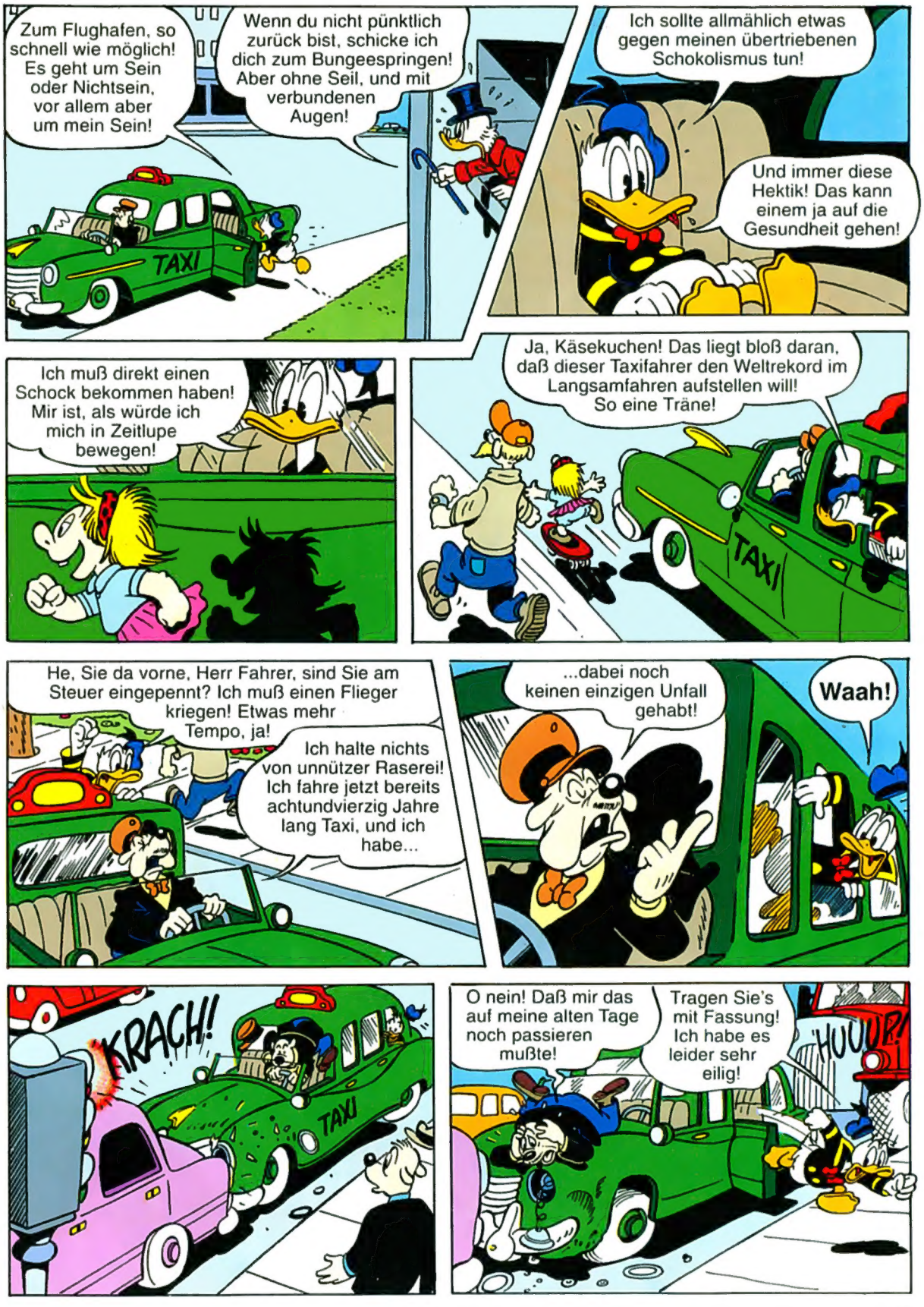
Diese Zeitschrift wurde aus 100 % recyceltem Altpapier gefertigt.

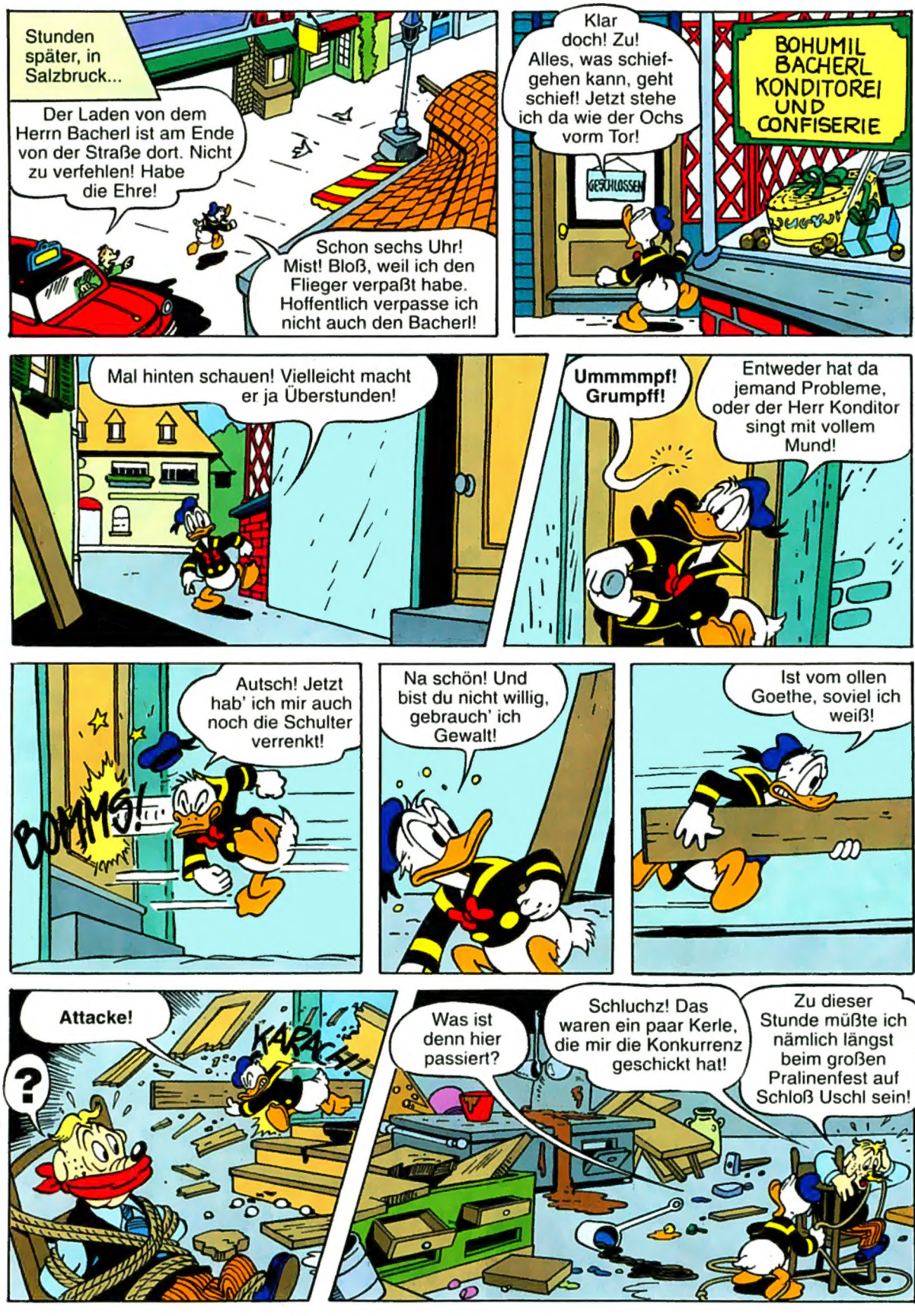
Walt Disneys
DONALD DUCK

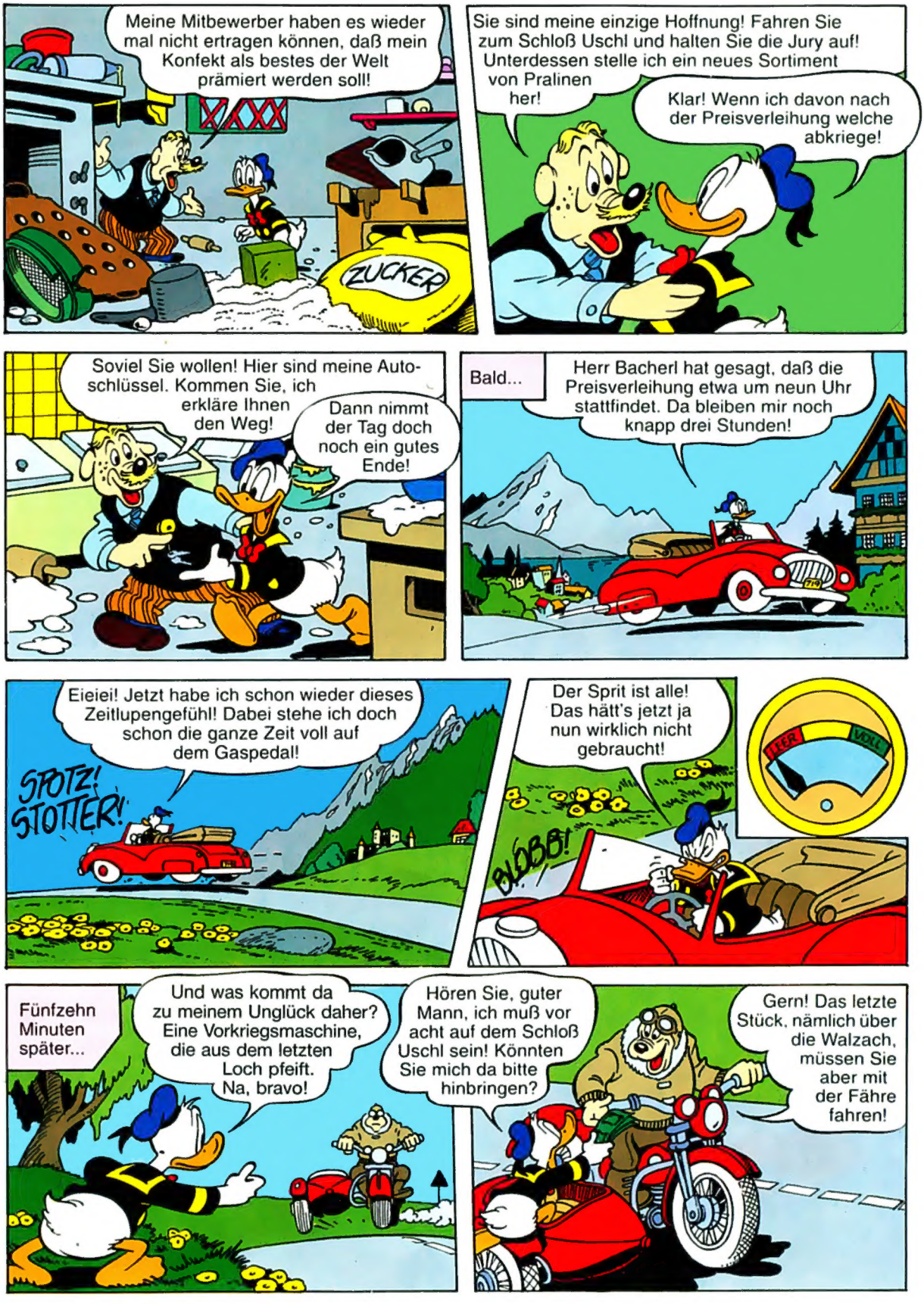
Pralinen für die Diva

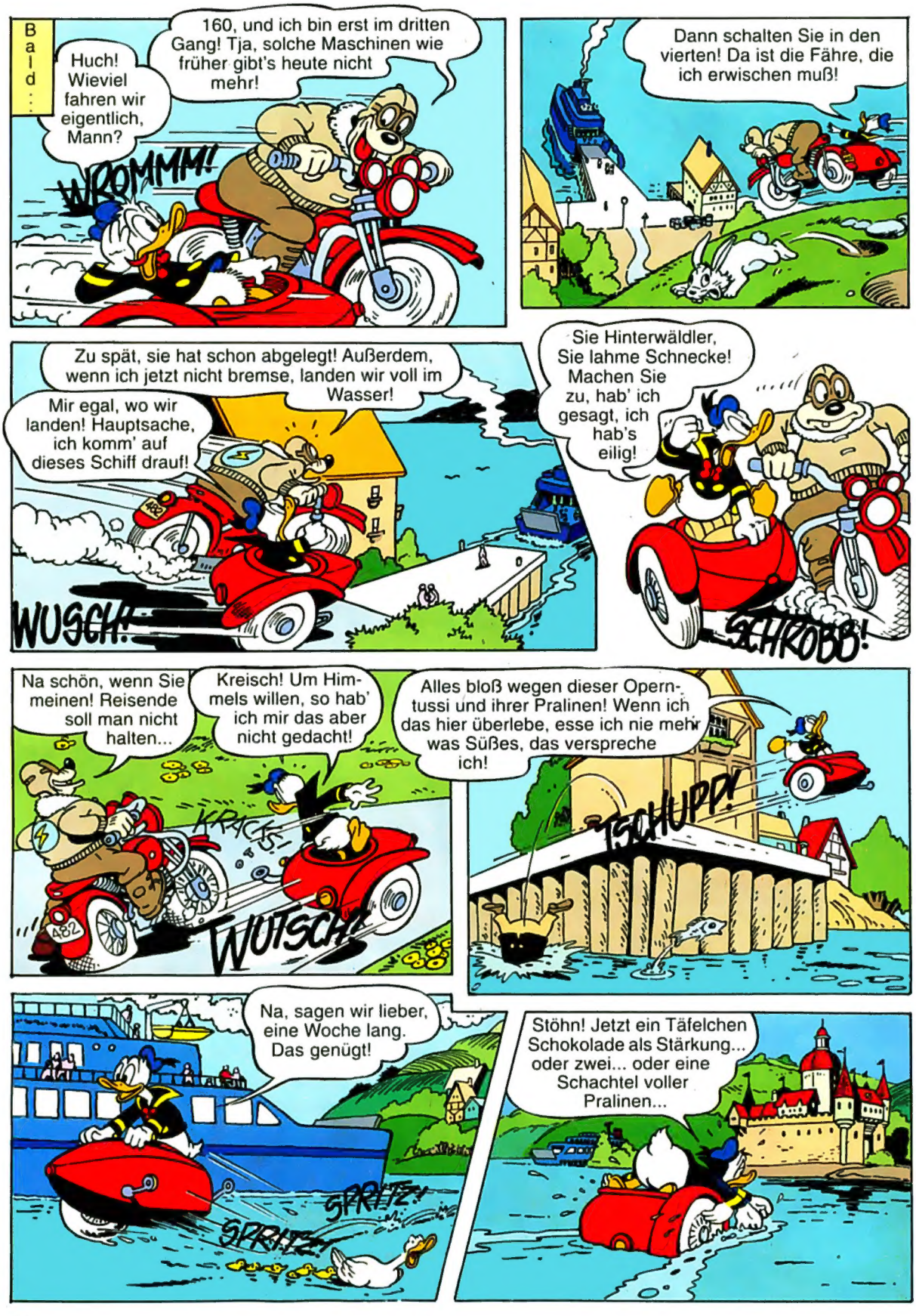

Und dazu noch Pralinen auf dem Schreibtisch! Aha, natürlich die echten Mozart-Eier von der Confiserie Bacherl in Salzbruck!
Ob ich mal eins probiere? Lieber nicht, sonst hüpft der Alte im Quadrat!
Obwohl, ich könnte ja eins auf Fehler untersucht haben! Dann kam ein Erdbeben, und zufällig fiel es mir aus der Hand und in den Schnabel!
Mjam! Zufälle dieser Art soll es ja häufiger geben! Schmatz! Leider, würde ich sagen!
Ein anderer Zufall wär', daß ein Ei vom Tisch rollt, und ich mußte es dann retten!
Oder ein drittes hüpfte plötzlich wie von selbst heraus!
TSCHACK!
Auf einmal...
Guten Morgen, Neffe! Na, sieht mein Büro nicht viel wohnlicher und edler aus als sonst?
Oh, äh... ja, irgendwie schon! Willst du dir einen Wintergarten einrichten?
I wo! Das hat etwas mit „La Duckeme" zu tun, die ich in der hiesigen Oper aufführen lassen will!
Du und Oper? Ich denke, dir sind Opern ein Greuel?

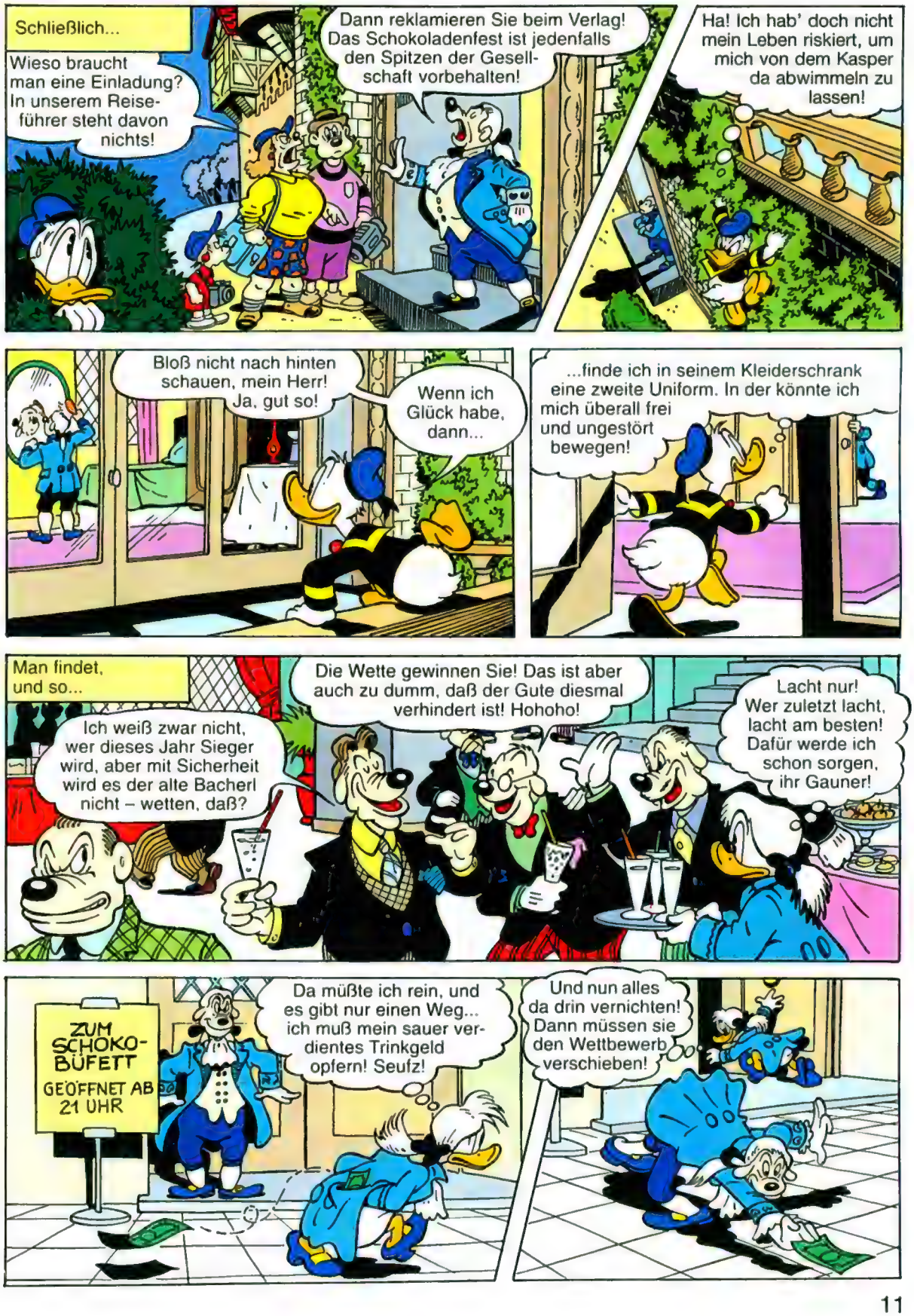

Sind sie auch! Aber wenn ich die weltberühmte Marietta Tremolosa überreden kann, die Hauptrolle zu singen, wird das ein Geschäft!
Und ich, äh... hätte mir schon fast Sorgen um dich gemacht!
Morgen macht die Diva einen Antrittsbesuch, und ich möchte, daß sie sich bei mir wohl fühlt. Es heißt, sie legt großen Wert auf das Ambiente!
Hm... was?
Na, das ganze Drumherum im Leben! Deshalb habe ich auch Blumen und dieses sündig teure Konfekt besorgt!
Hihi! Bei dieser Blütenpracht wird sie dir glatt aus der Hand fressen!
Rede nicht so ordinär! Wie siehst du überhaupt aus? Total bekleckert! Wäschst du dich neuerdings nicht mehr?
Wieso! Was ist denn mit mir?
Hm! Schokobraun auf Dottergelb! Solltest du am Ende etwa... Mir kommt da ein schlimmer Verdacht, Neffe!
Verdacht? N-nicht doch, aber, ähm... sag mal, hast du vorhin auch gespürt, wie die Erde gebebt hat?
Du Nichtsnutz, du! Die Pralinen waren für sie bestimmt! Ausschließlich für sie!
Es war ein Zufall! Nicht nur einer, eine richtige Kette von Zufällen!
Ich gehe sofort in die Stadt und besorge neue! Ich zahle sie auch aus eigener Tasche! Ehrenwort!
Pah! Bei deinem Einkommen kannst du dir gerade **ein** Ei leisten! Außerdem gibt es sie nur in Salzbruck!
Da! Vierundzwanzig Stunden gebe ich dir! Besorge mir eine neue Packung Pralinen, und komm ja nicht ohne zurück!
Mach' ich! Dein Wunsch ist mir Befehl! Du kannst dich auf mich verlassen, Onkel Dagobert!

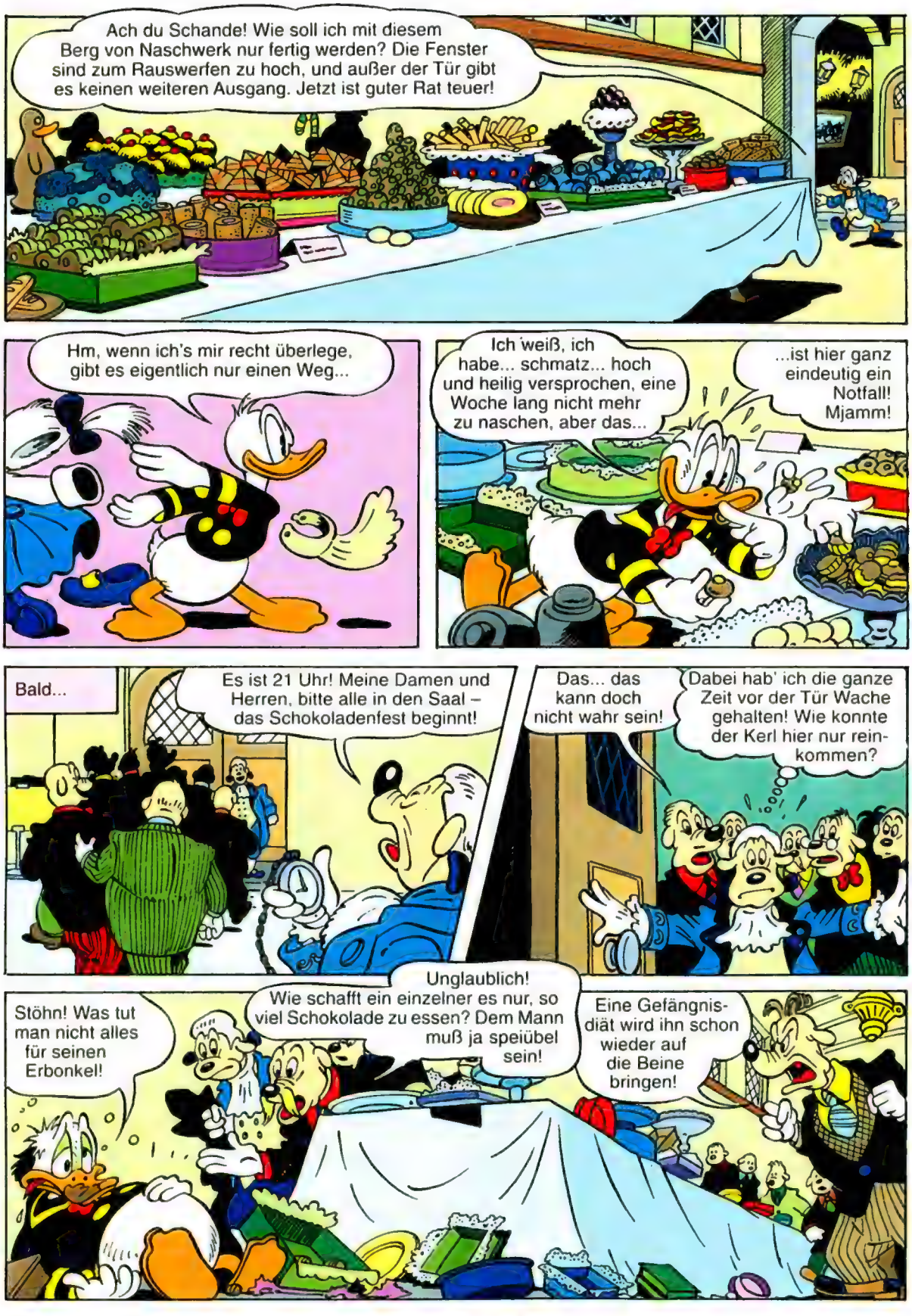

Zum Flughafen, so schnell wie möglich! Es geht um Sein oder Nichtsein, vor allem aber um mein Sein!
Wenn du nicht pünktlich zurück bist, schicke ich dich zum Bungeespringen! Aber ohne Seil, und mit verbundenen Augen!
TAXI
Ich sollte allmählich etwas gegen meinen übertriebenen Schokolismus tun!
Und immer diese Hektik! Das kann einem ja auf die Gesundheit gehen!
Ich muß direkt einen Schock bekommen haben! Mir ist, als würde ich mich in Zeitlupe bewegen!
Ja, Käsekuchen! Das liegt bloß daran, daß dieser Taxifahrer den Weltrekord im Langsamfahren aufstellen will! So eine Träne!
TAXI
He, Sie da vorne, Herr Fahrer, sind Sie am Steuer eingepennt? Ich muß einen Flieger kriegen! Etwas mehr Tempo, ja!
Ich halte nichts von unnützer Raserei! Ich fahre jetzt bereits achtundvierzig Jahre lang Taxi, und ich habe...
...dabei noch keinen einzigen Unfall gehabt!
Waah!
KRACH!
TAXI
O nein! Daß mir das auf meine alten Tage noch passieren mußte!
Tragen Sie's mit Fassung! Ich habe es leider sehr eilig!
HUUUP!

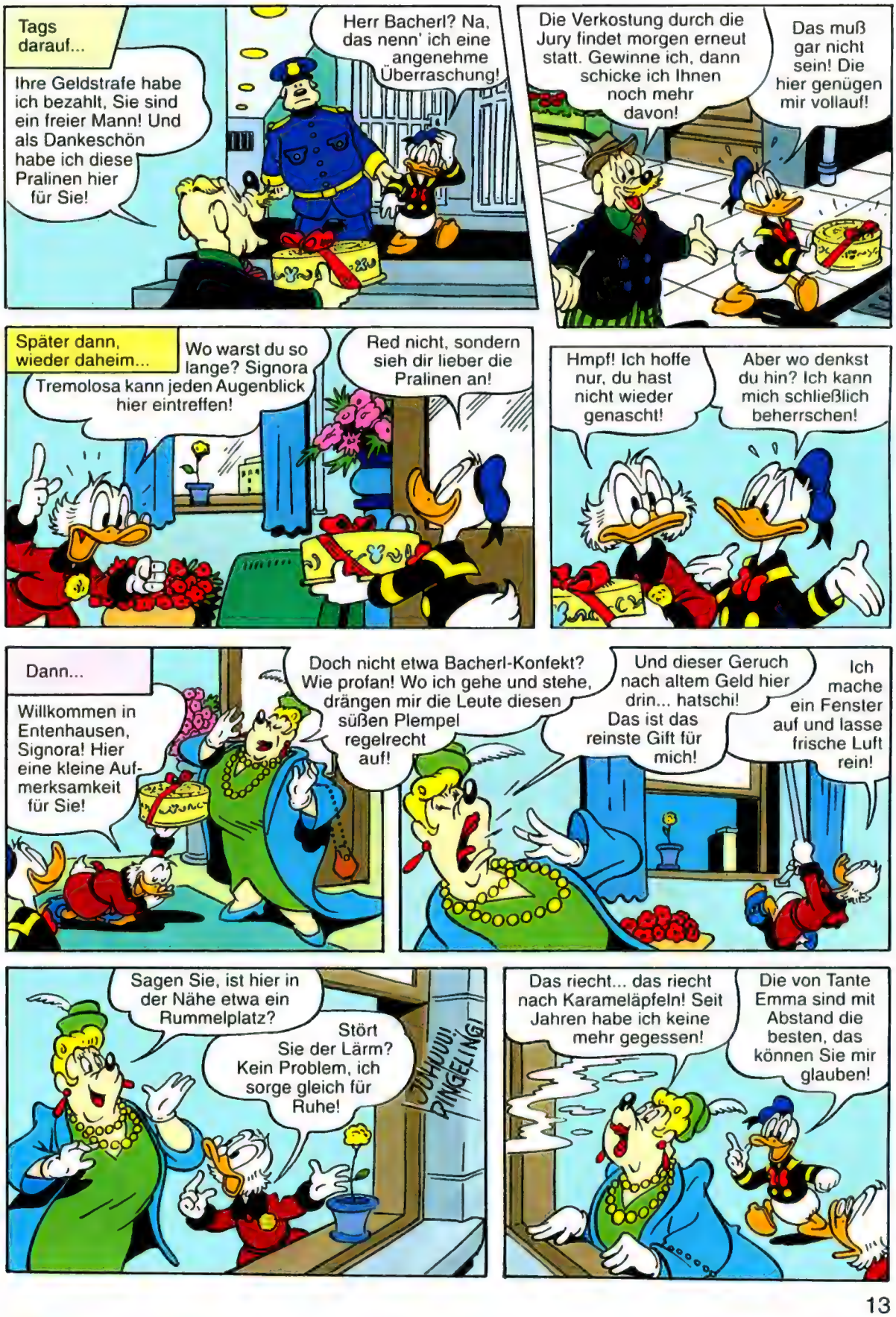

Stunden später, in Salzbruck...
Der Laden von dem Herrn Bacherl ist am Ende von der Straße dort. Nicht zu verfehlen! Habe die Ehre!
Schon sechs Uhr! Mist! Bloß, weil ich den Flieger verpaßt habe. Hoffentlich verpasse ich nicht auch den Bacherl!
Klar doch! Zu! Alles, was schiefgehen kann, geht schief! Jetzt stehe ich da wie der Ochs vorm Tor!
BOHUMIL BACHERL KONDITOREI UND CONFISERIE
GESCHLOSSEN
Mal hinten schauen! Vielleicht macht er ja Überstunden!
Ummmmpf! Grumpff!
Entweder hat da jemand Probleme, oder der Herr Konditor singt mit vollem Mund!
Autsch! Jetzt hab' ich mir auch noch die Schulter verrenkt!
BOMMS!
Na schön! Und bist du nicht willig, gebrauch' ich Gewalt!
Ist vom ollen Goethe, soviel ich weiß!
Attacke!
?
KARACH!
Was ist denn hier passiert?
Schluchz! Das waren ein paar Kerle, die mir die Konkurrenz geschickt hat!
Zu dieser Stunde müßte ich nämlich längst beim großen Pralinenfest auf Schloß Uschl sein!


Meine Mitbewerber haben es wieder mal nicht ertragen können, daß mein Konfekt als bestes der Welt prämiert werden soll!
XXXX
ZUCKER
Sie sind meine einzige Hoffnung! Fahren Sie zum Schloß Uschl und halten Sie die Jury auf! Unterdessen stelle ich ein neues Sortiment von Pralinen her!
Klar! Wenn ich davon nach der Preisverleihung welche abkriege!
Soviel Sie wollen! Hier sind meine Autoschlüssel. Kommen Sie, ich erkläre Ihnen den Weg!
Dann nimmt der Tag doch noch ein gutes Ende!
Bald...
Herr Bacherl hat gesagt, daß die Preisverleihung etwa um neun Uhr stattfindet. Da bleiben mir noch knapp drei Stunden!
Eieiei! Jetzt habe ich schon wieder dieses Zeitlupengefühl! Dabei stehe ich doch schon die ganze Zeit voll auf dem Gaspedal!
SPOTZ! STOTTER!
Der Sprit ist alle! Das hätt's jetzt ja nun wirklich nicht gebraucht!
BLÖDE!
LEER
VOLL
Fünfzehn Minuten später...
Und was kommt da zu meinem Unglück daher? Eine Vorkriegsmaschine, die aus dem letzten Loch pfeift. Na, bravo!
Hören Sie, guter Mann, ich muß vor acht auf dem Schloß Uschl sein! Könnten Sie mich da bitte hinbringen?
Gern! Das letzte Stück, nämlich über die Walzach, müssen Sie aber mit der Fähre fahren!


Bald:
Huch! Wieviel fahren wir eigentlich, Mann?
160, und ich bin erst im dritten Gang! Tja, solche Maschinen wie früher gibt's heute nicht mehr!
WROMMM!
Dann schalten Sie in den vierten! Da ist die Fähre, die ich erwischen muß!
Zu spät, sie hat schon abgelegt! Außerdem, wenn ich jetzt nicht bremse, landen wir voll im Wasser!
Mir egal, wo wir landen! Hauptsache, ich komm' auf dieses Schiff drauf!
WUSCH!
Sie Hinterwäldler, Sie lahme Schnecke! Machen Sie zu, hab' ich gesagt, ich hab's eilig!
SCHROBB!
Na schön, wenn Sie meinen! Reisende soll man nicht halten...
Kreisch! Um Himmels willen, so hab' ich mir das aber nicht gedacht!
KRACKS
WUTSCH!
Alles bloß wegen dieser Operntussi und ihrer Pralinen! Wenn ich das hier überlebe, esse ich nie mehr was Süßes, das verspreche ich!
TSCHUPP!
Na, sagen wir lieber, eine Woche lang. Das genügt!
SPRITZ!
SPRITZ!
Stöhn! Jetzt ein Täfelchen Schokolade als Stärkung... oder zwei... oder eine Schachtel voller Pralinen...


Schließlich...
Wieso braucht man eine Einladung? In unserem Reiseführer steht davon nichts!
Dann reklamieren Sie beim Verlag! Das Schokoladenfest ist jedenfalls den Spitzen der Gesellschaft vorbehalten!
Ha! Ich hab' doch nicht mein Leben riskiert, um mich von dem Kasper da abwimmeln zu lassen!
Bloß nicht nach hinten schauen, mein Herr! Ja, gut so!
Wenn ich Glück habe, dann...
...finde ich in seinem Kleiderschrank eine zweite Uniform. In der könnte ich mich überall frei und ungestört bewegen!
Man findet, und so...
Ich weiß zwar nicht, wer dieses Jahr Sieger wird, aber mit Sicherheit wird es der alte Bacherl nicht – wetten, daß?
Die Wette gewinnen Sie! Das ist aber auch zu dumm, daß der Gute diesmal verhindert ist! Hohoho!
Lacht nur! Wer zuletzt lacht, lacht am besten! Dafür werde ich schon sorgen, ihr Gauner!
ZUM SCHOKO-BÜFETT GEÖFFNET AB 21 UHR
Da müßte ich rein, und es gibt nur einen Weg... ich muß mein sauer verdientes Trinkgeld opfern! Seufz!
Und nun alles da drin vernichten! Dann müssen sie den Wettbewerb verschieben!


Ach du Schande! Wie soll ich mit diesem Berg von Naschwerk nur fertig werden? Die Fenster sind zum Rauswerfen zu hoch, und außer der Tür gibt es keinen weiteren Ausgang. Jetzt ist guter Rat teuer!
Hm, wenn ich's mir recht überlege, gibt es eigentlich nur einen Weg...
Ich weiß, ich habe... schmatz... hoch und heilig versprochen, eine Woche lang nicht mehr zu naschen, aber das...
...ist hier ganz eindeutig ein Notfall! Mjamm!
Bald...
Es ist 21 Uhr! Meine Damen und Herren, bitte alle in den Saal – das Schokoladenfest beginnt!
Das... das kann doch nicht wahr sein!
Dabei hab' ich die ganze Zeit vor der Tür Wache gehalten! Wie konnte der Kerl hier nur reinkommen?
Stöhn! Was tut man nicht alles für seinen Erbonkel!
Unglaublich! Wie schafft ein einzelner es nur, so viel Schokolade zu essen? Dem Mann muß ja speiübel sein!
Eine Gefängnisdiät wird ihn schon wieder auf die Beine bringen!


Tags darauf...
Ihre Geldstrafe habe ich bezahlt, Sie sind ein freier Mann! Und als Dankeschön habe ich diese Pralinen hier für Sie!
Herr Bacherl? Na, das nenn' ich eine angenehme Überraschung!
Die Verkostung durch die Jury findet morgen erneut statt. Gewinne ich, dann schicke ich Ihnen noch mehr davon!
Das muß gar nicht sein! Die hier genügen mir vollauf!
Später dann, wieder daheim...
Wo warst du so lange? Signora Tremolosa kann jeden Augenblick hier eintreffen!
Red nicht, sondern sieh dir lieber die Pralinen an!
Hmpf! Ich hoffe nur, du hast nicht wieder genascht!
Aber wo denkst du hin? Ich kann mich schließlich beherrschen!
Dann...
Willkommen in Entenhausen, Signora! Hier eine kleine Aufmerksamkeit für Sie!
Doch nicht etwa Bacherl-Konfekt? Wie profan! Wo ich gehe und stehe, drängen mir die Leute diesen süßen Plempel regelrecht auf!
Und dieser Geruch nach altem Geld hier drin... hatschi! Das ist das reinste Gift für mich!
Ich mache ein Fenster auf und lasse frische Luft rein!
Sagen Sie, ist hier in der Nähe etwa ein Rummelplatz?
Stört Sie der Lärm? Kein Problem, ich sorge gleich für Ruhe!
UUHUUU! RINGELING!
Das riecht... das riecht nach Karameläpfeln! Seit Jahren habe ich keine mehr gegessen!
Die von Tante Emma sind mit Abstand die besten, das können Sie mir glauben!

Gut, ich trete auf! Unter der Bedingung, daß die Kirmes den ganzen Sommer über geöffnet ist!
Nun, das läßt sich einrichten! Ich kaufe sie einfach auf!
Zweitens, dieser schmucke, junge Mann muß mir jeden Tag ein Dutzend von den Karameläpfeln bringen!
Oh, ich bin sicher, das macht er gern, Signora!
Muß ich jetzt jeden Tag den Anblick dieser Walküre ertragen?
Gewiß doch! Und obendrein schenke ich dir noch die Pralinen!
Die steck dir an den Hut! Wenn die sie nicht mag, dann wirst du sie essen!
Was hast du denn, Neffe, was schaust du so? Ich wollte dir doch nur eine Freude machen!
Ha, die werd' ich dir machen! Und während du sie ißt, werd' ich dir erzählen, was ich deswegen alles durchmachen mußte!
Halt an dich, ja! Du weißt, ich mag es gar nicht, wenn du so zornig wirst!
Später...
Schnell, Herr Doktor, ein Notfall! Da hat einer eine ganze Schachtel Schokoladenpralinen verdrückt!
Das ist doch nicht schlimm! Bei Pralinen kann ich mich selbst oft kaum beherrschen!
KRANKENSCHEIN DABEI?
Ja, schon, aber der hier hat nicht nur die Pralinen verputzt, sondern obendrein auch noch den Karton aufgegessen, in dem sie drin waren!
Du liebe Zeit! Wie können manche Leute nur so unbeherrscht sein!
Stöhn!
ENDE

„Hey, Käpt'n, die hatten wir aber nicht auf der Karte!“
Mit rasselnden Säbeln erobern Käpt'n Roger und seine Piraten das Kap der Insulaner. Doch geheimnisvoller Voodoo-Zauber und gefährliche Krokodile erschweren den Weg zur sagenhaften Schatzkammer...
LEGO® SYSTEM Piraten – mit vollen Segeln ins Abenteuer!
6286 Piraten-Dreimastbark
6264 Tropenhöhle
6246 Tropenkerker
RUDERT, MÄNNER, SIE KOMMEN!
6256 Zwillingskanu
6278 Tropenlagune
HOPPLA, FIESE FALLE!
LEGO SYSTEM
Neu

WITZE, TIPS + TRICKS

Witz der Woche

Der Ehemann: „Berta, ich kann es gar nicht mehr mit ansehen, wie du dich abrackerst. Mach doch bitte die Küchentür zu!"
Robin Schrage, Alfter

„Stell dir vor, ich habe beim Teppichklopfen eine Mark gefunden. Was soll ich denn jetzt tun?" – „Weiterklopfen!"
Michael Bätte, Duisburg

Der Lehrer möchte wissen, wann die richtige Zeit für die Kirschenernte ist. Antwortet Peter: „Wenn der Bauer schläft und der Hund nicht im Garten ist!"
Andrea Melle, Ganderkesee

„Los, Jungs", ermuntert der geizige Vater seine Söhne, „lauft schnell beim Kohlenhändler vorbei und streckt ihm die Zunge heraus. Vielleicht wirft er ein paar Briketts nach euch."
Dominic Paulik, Puchheim

Ein kleiner Reinleger

Prost mit Trick

Minni füllt ein Glas mit Mineralwasser. (Limo geht auch, aber das gibt eine klebrige Schweinerei.) ***Dann klebt sie das Glas kreuz und quer mit Tesastreifen zu,*** daß nur noch ein paar Ritzen offenbleiben.
„Wetten, daß ich aus dem Glas noch trinken kann", sagt Minni. „Aber du darfst nicht hingucken." Minnis trickreiche Geheimwaffe: ein Strohhalm! Durch den saugt sie das Glas halb leer.

Tja, und dann soll's Micky probieren. Aber prost Mahlzeit! Der kennt den Trick nicht und hat keinen Strohhalm. ***Und deshalb gibt's einen feuchtfröhlichen Spaß!***

EV-MM 1195/1

ACHTUNG, OHRFEIGEN! STREICH DER WOCHE

BLINDE KUH MIT SCHMUH

Blindekuh als Streich der Woche?!
Wie soll denn das gehen? So: Einem werden die Augen verbunden. Er muß die anderen Spieler fangen. So weit, so gut. Doch das fällt ihm nicht leicht. ***Vorsichtig und leise haben sich alle anderen aus dem Zimmer geschlichen,*** und unser armes Opfer wankt ganz alleine durch die Gegend.
Und erwischt höchstens noch ein Tischbein, das es für Onkel Schorschs Holzbein hält.

EINFACH ZAUBERHAFT

Wie der Schlüssel auf die Schnur kommt

Experimente mit Düsentrieb

Wasserwerk "Milchtüte"

Daniel Düsentrieb hat von zwei Milchtüten die „Dächer" abgeschnitten und sie gut ausgespült. Dann hat er die beiden Tüten mit einem dicken Strohhalm verbunden. Jetzt gießt er in eine der beiden Milchtüten Wasser. ***Das Wasser in der anderen Milchtüte steigt genauso hoch!***

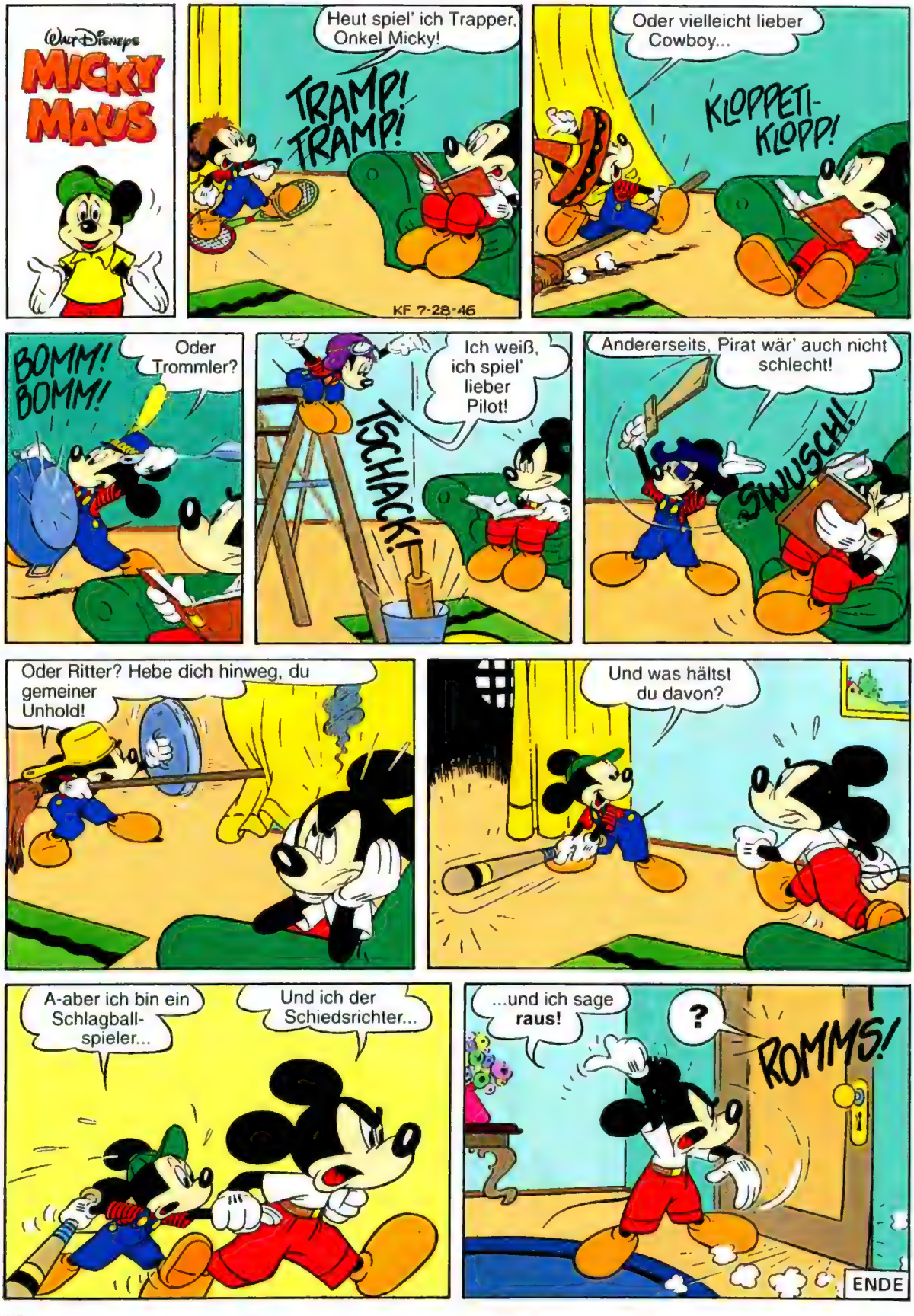
So funktioniert im Prinzip die Wasserversorgung auch bei euch zu Hause. Stell dir vor, die linke Milchtüte wäre das Wasserwerk und die rechte euer Haus. ***Im Wasserwerk wird das Wasser hochgepumpt. Euer Haus ist mit dem Wasserwerk durch Rohrleitungen verbunden.*** Deshalb steigt das Wasser auch bei euch zu Hause und fließt noch im obersten Stock.

Trick 17

U-Boot-Münzen

Auf dem Boden einer Schüssel voll Wasser liegt eine Münze. ***Wer schafft's, eine andere Münze so in die Schüssel zu werfen, daß sie auf der unteren Münze liegenbleibt?*** Spannend wird das Ganze, wenn es deine Eltern versuchen und du die Münze behalten darfst, wenn es nicht klappt!

Der Trick: Die Münze parallel zum Wasserspiegel über die andere Münze halten und loslassen. Dann klappt's am besten.


Walt Disneys
MICKY MAUS
Heut spiel' ich Trapper, Onkel Micky!
TRAMP! TRAMP!
KF 7-28-46
Oder vielleicht lieber Cowboy...
KLOPPETI-KLOPP!
BOMM! BOMM!
Oder Trommler?
Ich weiß, ich spiel' lieber Pilot!
TSCHACK!
Andererseits, Pirat wär' auch nicht schlecht!
SWUSCH!
Oder Ritter? Hebe dich hinweg, du gemeiner Unhold!
Und was hältst du davon?
A-aber ich bin ein Schlagball-spieler...
Und ich der Schiedsrichter...
...und ich sage **raus!**
?
ROMMS!
ENDE

"Ich krieg' dich!"

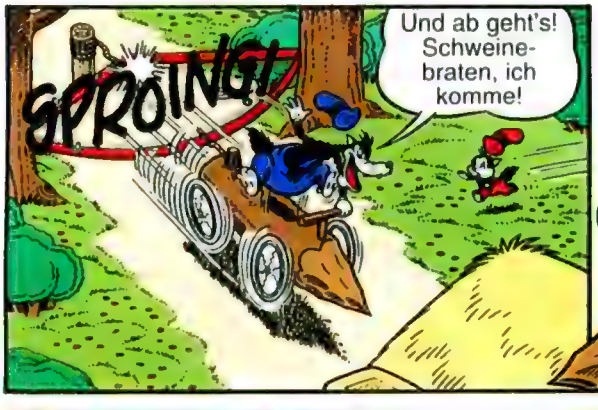
Mit fünf wertvollen Vitaminen und Kräuter-Extrakten. Fruchtig-frisch im Geschmack: Kinder Em-Eukal Vitamin-Hustenbonbons - mit und ohne Zucker! In Apotheken und Drogerien. Aus dem Hause Dr.C.Soldan, Nürnberg.

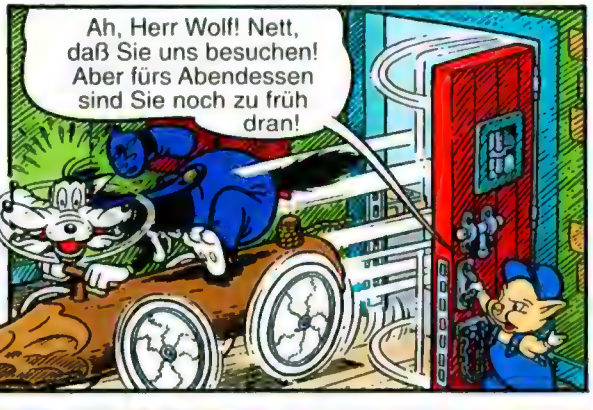
Das Vitamin-Hustenbonbon

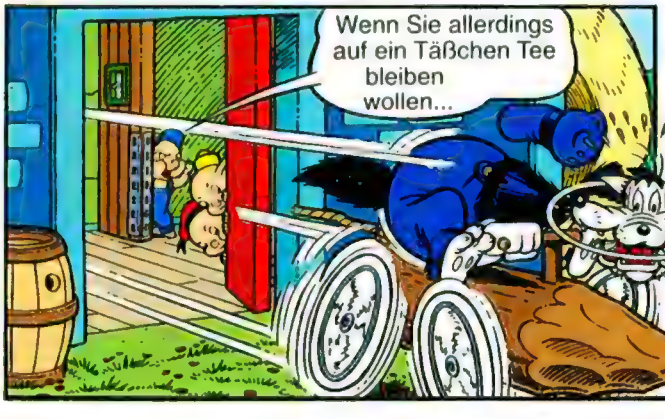
Walt Disney's

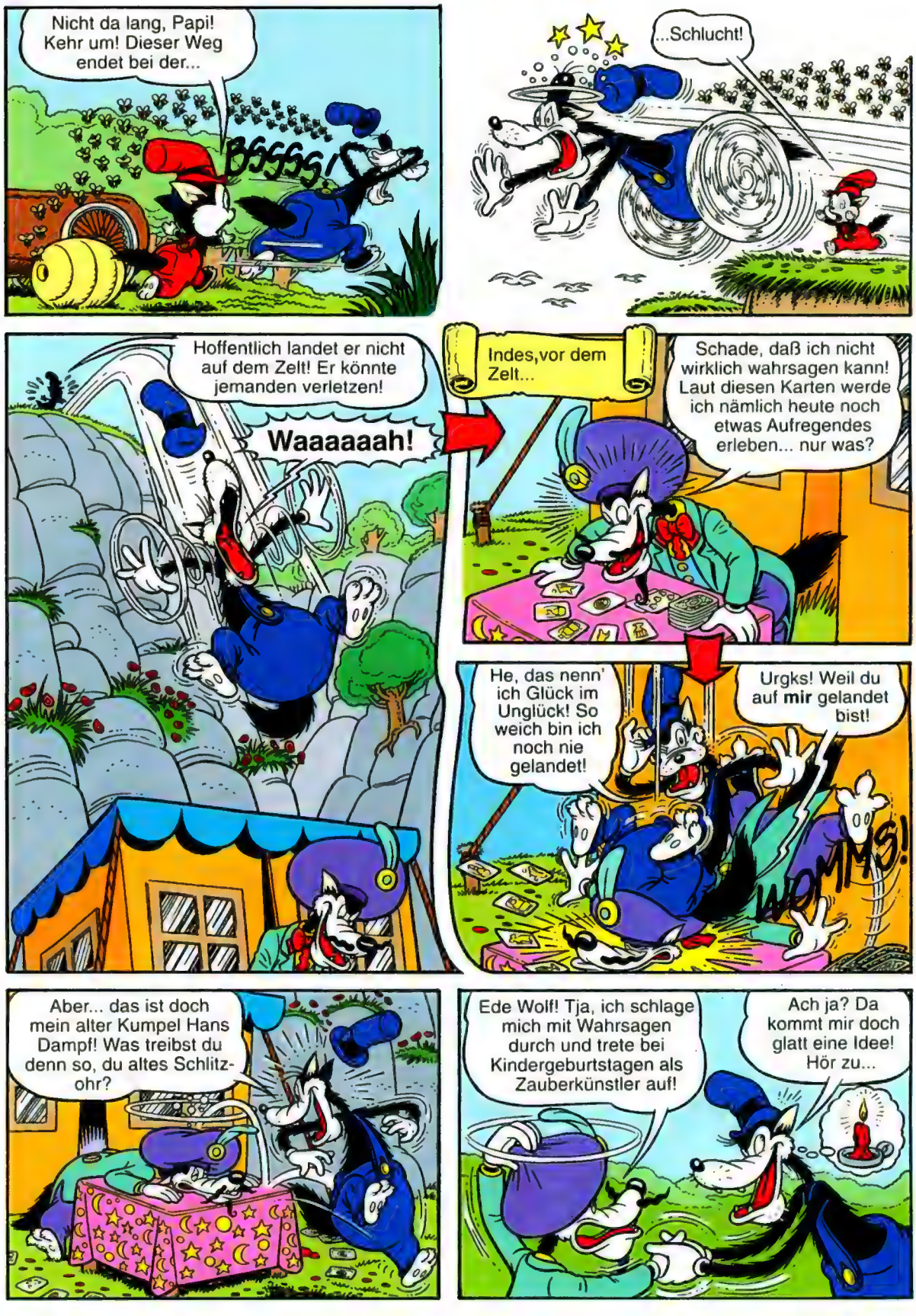
Kleiner Wolf

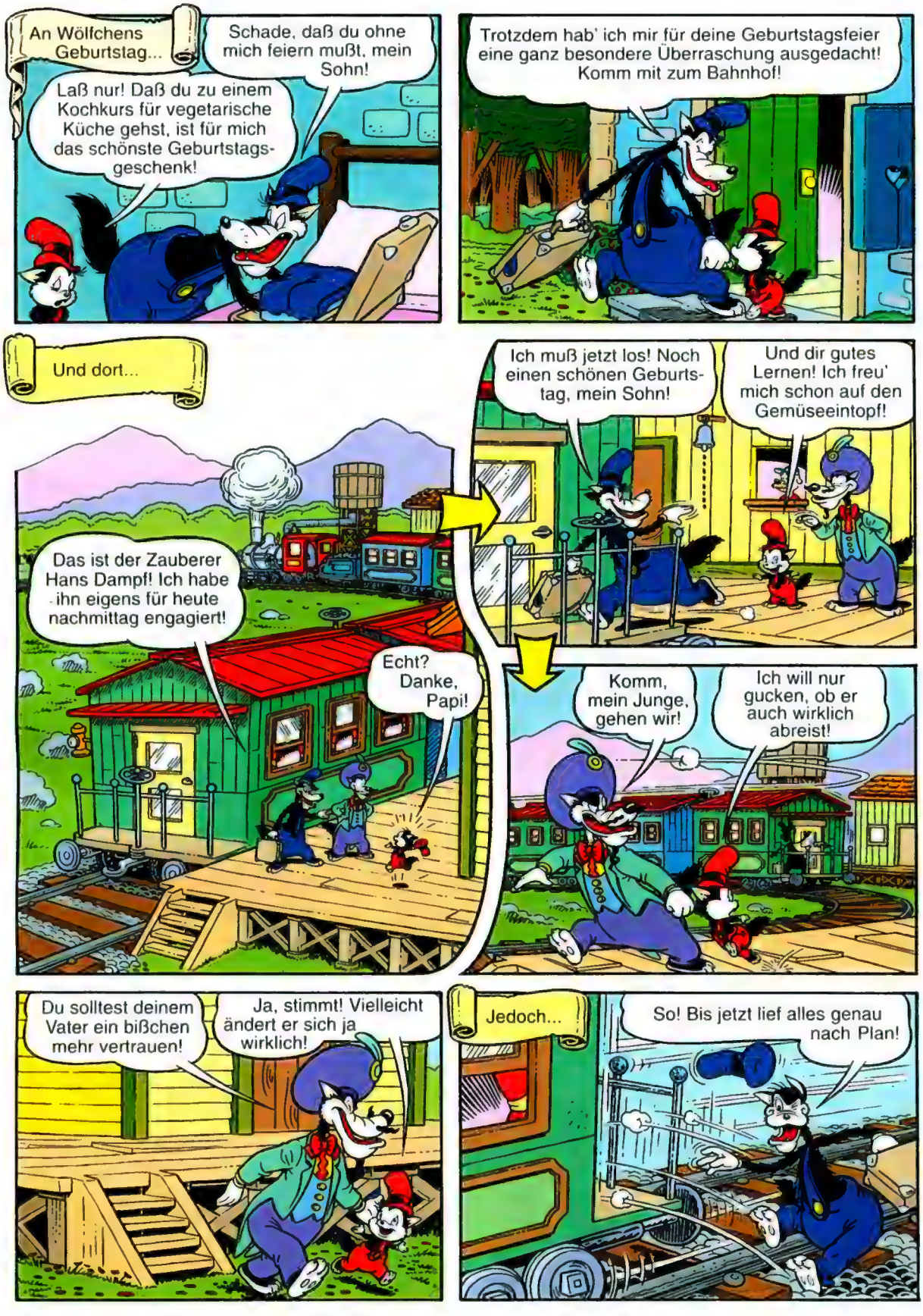
Geburtstagszauber

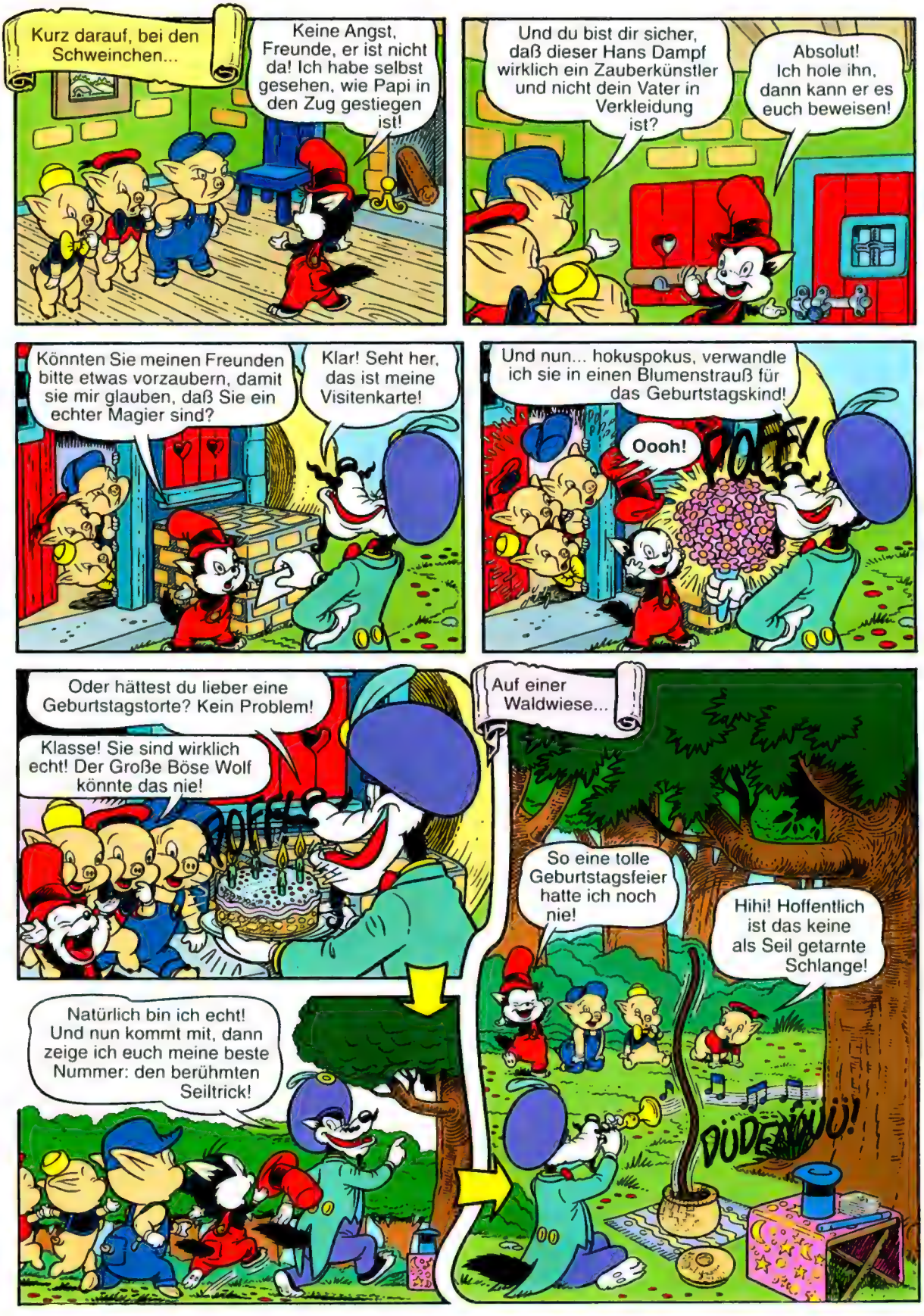


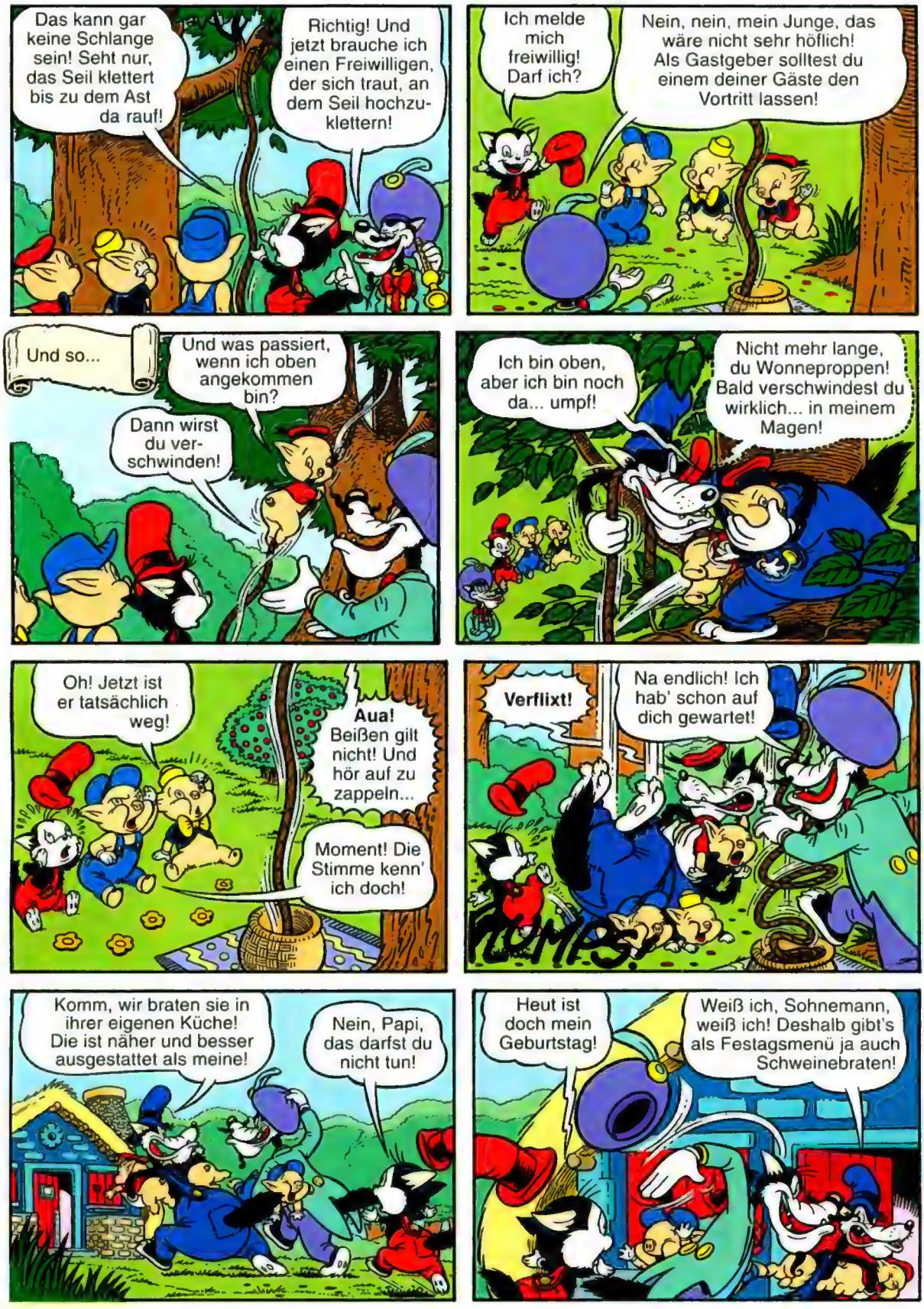





Nicht da lang, Papi! Kehr um! Dieser Weg endet bei der...
BSSSSS!
...Schlucht!
Hoffentlich landet er nicht auf dem Zelt! Er könnte jemanden verletzen!
Waaaaaah!
Indes, vor dem Zelt...
Schade, daß ich nicht wirklich wahrsagen kann! Laut diesen Karten werde ich nämlich heute noch etwas Aufregendes erleben... nur was?
He, das nenn' ich Glück im Unglück! So weich bin ich noch nie gelandet!
Urgks! Weil du auf **mir** gelandet bist!
WOMMS!
Aber... das ist doch mein alter Kumpel Hans Dampf! Was treibst du denn so, du altes Schlitzohr?
Ede Wolf! Tja, ich schlage mich mit Wahrsagen durch und trete bei Kindergeburtstagen als Zauberkünstler auf!
Ach ja? Da kommt mir doch glatt eine Idee! Hör zu...


An Wölfchens Geburtstag...
Schade, daß du ohne mich feiern mußt, mein Sohn!
Laß nur! Daß du zu einem Kochkurs für vegetarische Küche gehst, ist für mich das schönste Geburtstagsgeschenk!
Trotzdem hab' ich mir für deine Geburtstagsfeier eine ganz besondere Überraschung ausgedacht! Komm mit zum Bahnhof!
Und dort...
Ich muß jetzt los! Noch einen schönen Geburtstag, mein Sohn!
Und dir gutes Lernen! Ich freu' mich schon auf den Gemüseeintopf!
Das ist der Zauberer Hans Dampf! Ich habe ihn eigens für heute nachmittag engagiert!
Echt? Danke, Papi!
Komm, mein Junge, gehen wir!
Ich will nur gucken, ob er auch wirklich abreist!
Du solltest deinem Vater ein bißchen mehr vertrauen!
Ja, stimmt! Vielleicht ändert er sich ja wirklich!
Jedoch...
So! Bis jetzt lief alles genau nach Plan!


Kurz darauf, bei den Schweinchen...
Keine Angst, Freunde, er ist nicht da! Ich habe selbst gesehen, wie Papi in den Zug gestiegen ist!
Und du bist dir sicher, daß dieser Hans Dampf wirklich ein Zauberkünstler und nicht dein Vater in Verkleidung ist?
Absolut! Ich hole ihn, dann kann er es euch beweisen!
Könnten Sie meinen Freunden bitte etwas vorzaubern, damit sie mir glauben, daß Sie ein echter Magier sind?
Klar! Seht her, das ist meine Visitenkarte!
Und nun... hokuspokus, verwandle ich sie in einen Blumenstrauß für das Geburtstagskind!
Oooh!
POOF!
Oder hättest du lieber eine Geburtstagstorte? Kein Problem!
Klasse! Sie sind wirklich echt! Der Große Böse Wolf könnte das nie!
POOF!
Auf einer Waldwiese...
So eine tolle Geburtstagsfeier hatte ich noch nie!
Hihi! Hoffentlich ist das keine als Seil getarnte Schlange!
DÜDELÜÜ!
Natürlich bin ich echt! Und nun kommt mit, dann zeige ich euch meine beste Nummer: den berühmten Seiltrick!

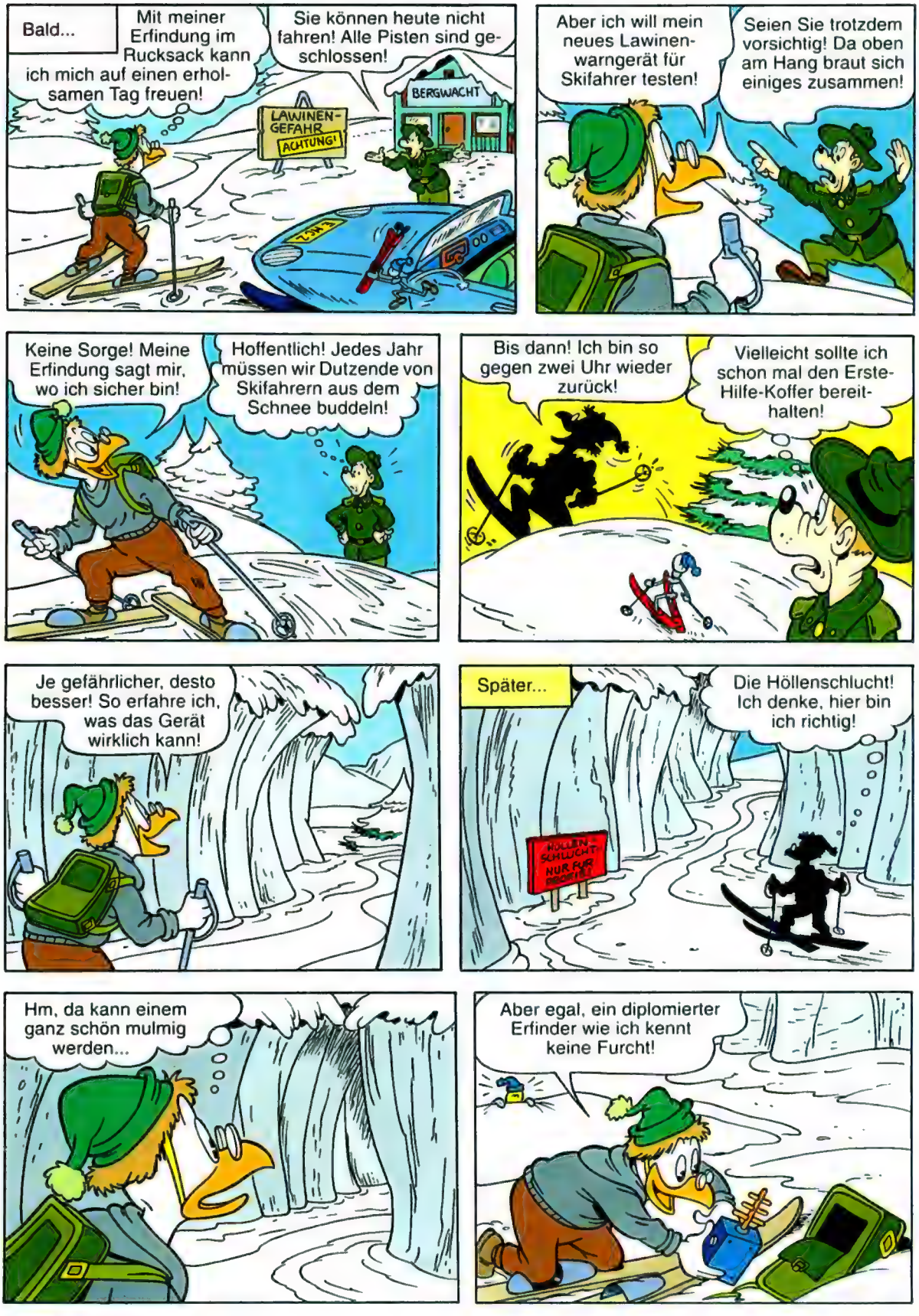

Das kann gar keine Schlange sein! Seht nur, das Seil klettert bis zu dem Ast da rauf!
Richtig! Und jetzt brauche ich einen Freiwilligen, der sich traut, an dem Seil hochzuklettern!
Ich melde mich freiwillig! Darf ich?
Nein, nein, mein Junge, das wäre nicht sehr höflich! Als Gastgeber solltest du einem deiner Gäste den Vortritt lassen!
Und so...
Und was passiert, wenn ich oben angekommen bin?
Dann wirst du verschwinden!
Ich bin oben, aber ich bin noch da... umpf!
Nicht mehr lange, du Wonneproppen! Bald verschwindest du wirklich... in meinem Magen!
Oh! Jetzt ist er tatsächlich weg!
Aua! Beißen gilt nicht! Und hör auf zu zappeln...
Moment! Die Stimme kenn' ich doch!
Verflixt!
Na endlich! Ich hab' schon auf dich gewartet!
Komm, wir braten sie in ihrer eigenen Küche! Die ist näher und besser ausgestattet als meine!
Nein, Papi, das darfst du nicht tun!
Heut ist doch mein Geburtstag!
Weiß ich, Sohnemann, weiß ich! Deshalb gibt's als Festagsmenü ja auch Schweinebraten!

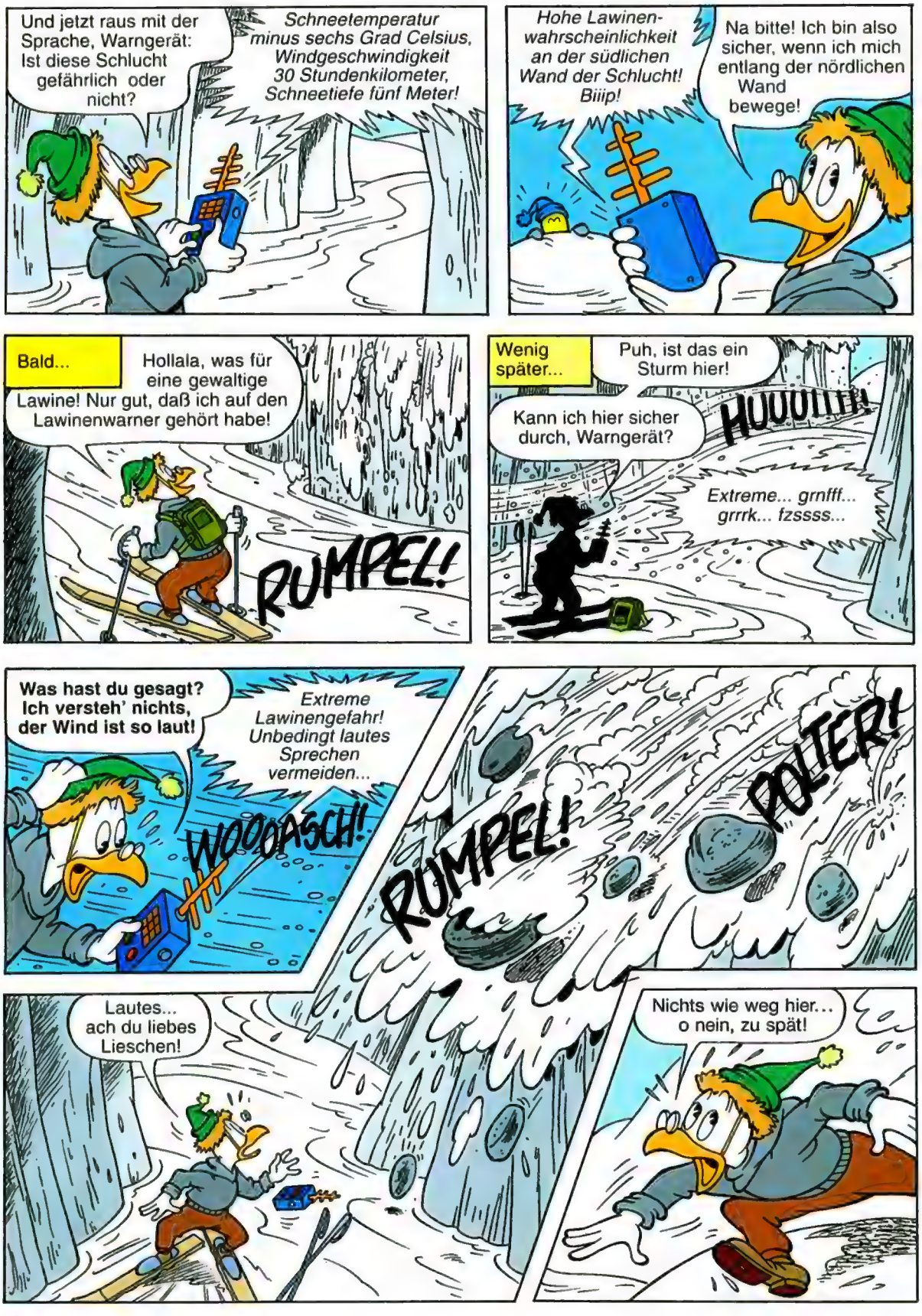
Gleich darauf...
Eßt die Äpfel ja nicht auf! Die sind nur Dekoration und keine Füllung!
Ausgerechnet jetzt! Wer kann das sein?
KLOPF! KLOPF!
Entschuldigt bitte, aber ich brauche zwei Freiwillige, die mir bei einem Zaubertrick helfen!
Verschwinde und geh spielen, wir sind beschäftigt! Husch, husch!
Komm, Ede, laß ihm den Spaß! Die Schweinchen laufen uns nicht davon!
Gut, weil heute dein Geburtstag ist! Was sollen wir tun?
Nehmt eure Messer und steckt sie in diesen Zauberkasten!
So! Und was jetzt?
Öffnet jetzt den Kasten, dann seht ihr, daß sein Inhalt unverletzt ist! So ziemlich jedenfalls!
Hm! Ein alter Trick, den kenn' ich!
BUMMS! KLICK!
O neiiin!
Also, du bist wirklich ein Zauberer, Wölfchen! Das ist die beste Verschwinde-Nummer, die ich je gesehen habe!
ENDE

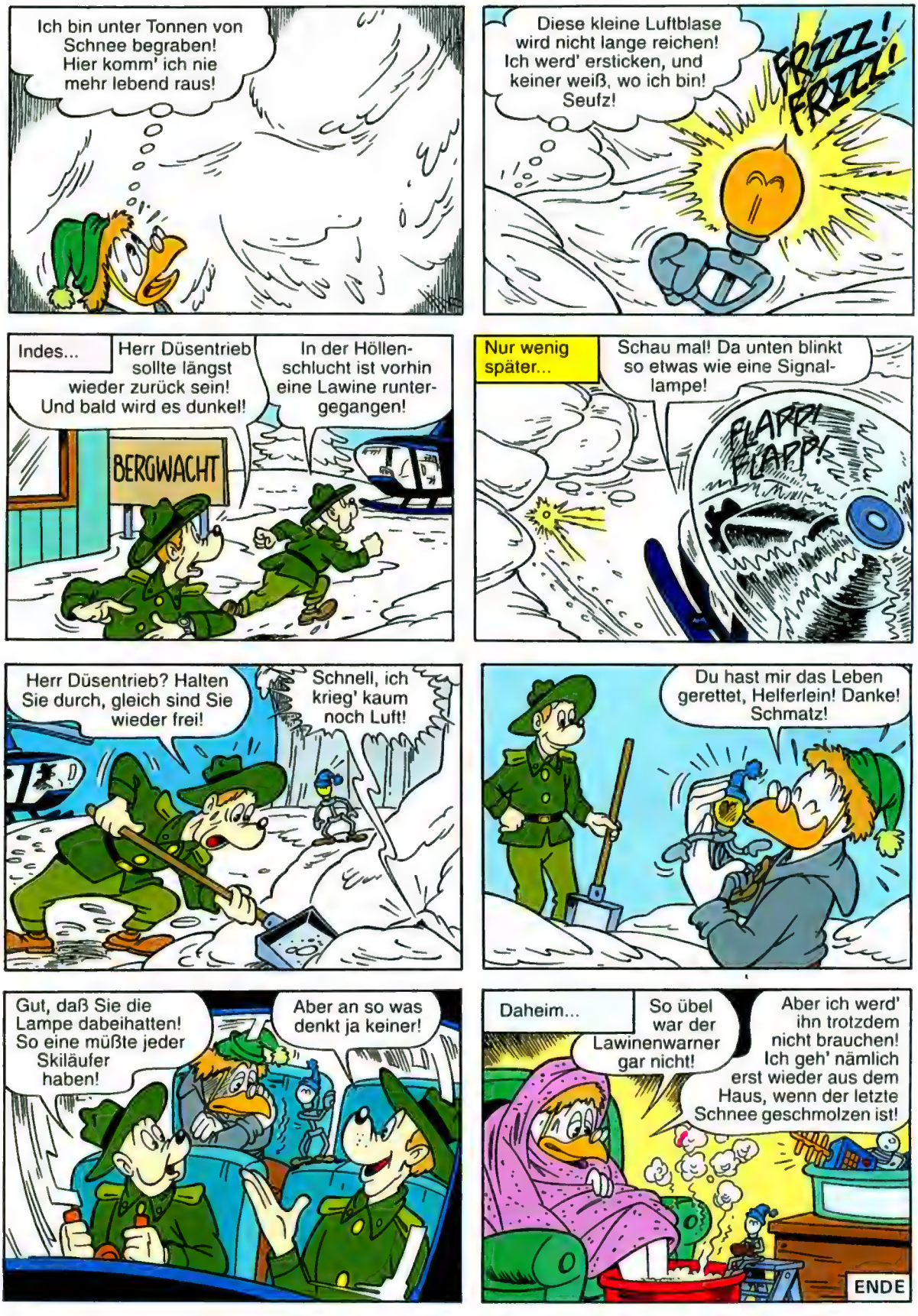
Walt Disney's

DÜSENTRIEB

Ein echter Helfer in der Not


Bald...
Mit meiner Erfindung im Rucksack kann ich mich auf einen erholsamen Tag freuen!
Sie können heute nicht fahren! Alle Pisten sind geschlossen!
LAWINEN-GEFAHR
ACHTUNG!
BERGWACHT
Aber ich will mein neues Lawinenwarngerät für Skifahrer testen!
Seien Sie trotzdem vorsichtig! Da oben am Hang braut sich einiges zusammen!
Keine Sorge! Meine Erfindung sagt mir, wo ich sicher bin!
Hoffentlich! Jedes Jahr müssen wir Dutzende von Skifahrern aus dem Schnee buddeln!
Bis dann! Ich bin so gegen zwei Uhr wieder zurück!
Vielleicht sollte ich schon mal den Erste-Hilfe-Koffer bereithalten!
Je gefährlicher, desto besser! So erfahre ich, was das Gerät wirklich kann!
Später...
Die Höllenschlucht! Ich denke, hier bin ich richtig!
HÖLLEN-SCHLUCHT
NUR FÜR
Hm, da kann einem ganz schön mulmig werden...
Aber egal, ein diplomierter Erfinder wie ich kennt keine Furcht!

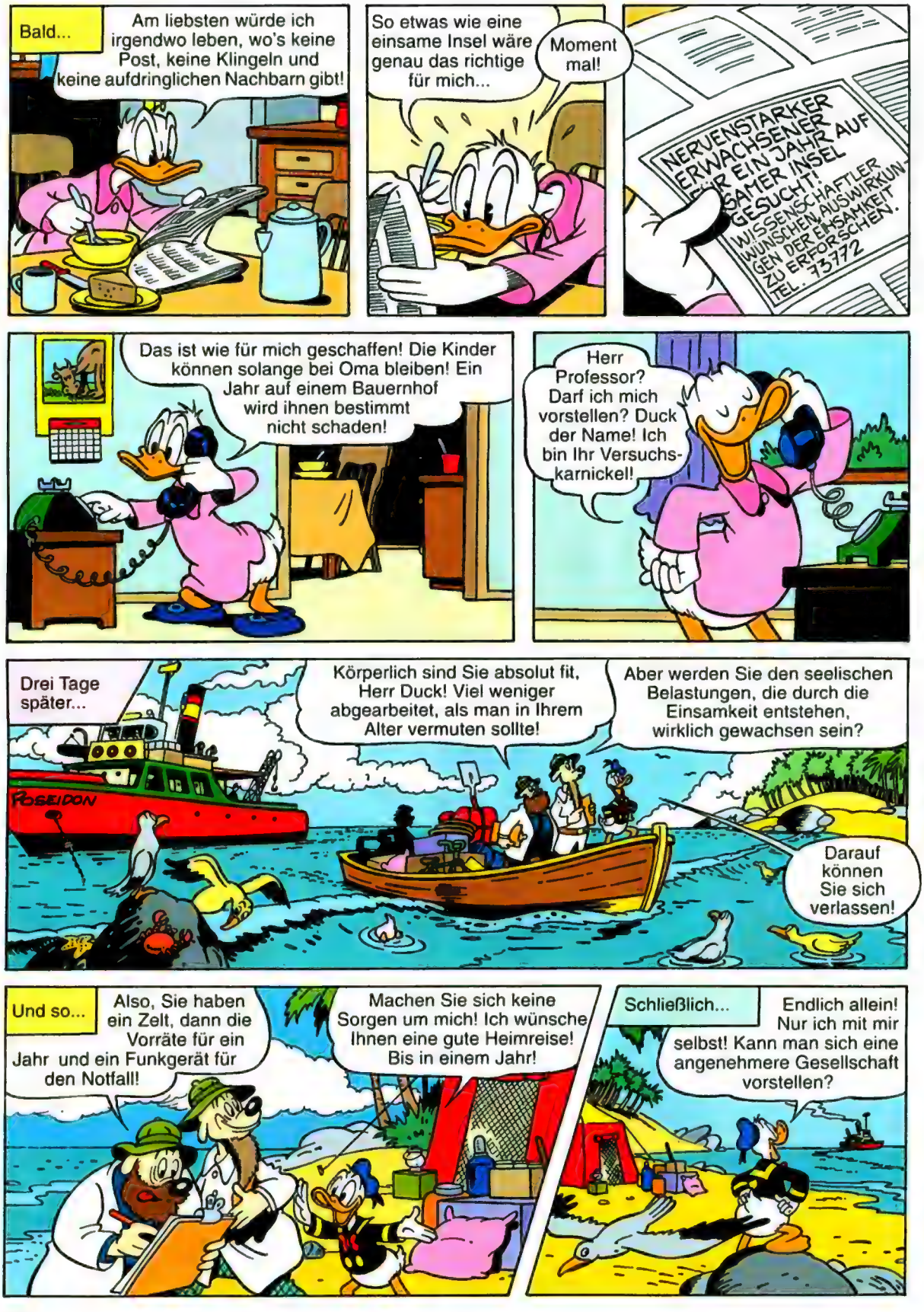

Und jetzt raus mit der Sprache, Warngerät: Ist diese Schlucht gefährlich oder nicht?
Schneetemperatur minus sechs Grad Celsius, Windgeschwindigkeit 30 Stundenkilometer, Schneetiefe fünf Meter!
Hohe Lawinenwahrscheinlichkeit an der südlichen Wand der Schlucht! Biiip!
Na bitte! Ich bin also sicher, wenn ich mich entlang der nördlichen Wand bewege!
Bald...
Hollala, was für eine gewaltige Lawine! Nur gut, daß ich auf den Lawinenwarner gehört habe!
RUMPEL!
Wenig später...
Puh, ist das ein Sturm hier!
Kann ich hier sicher durch, Warngerät?
HUUUUUH!
Extreme... grnfff... grrrk... fzssss...
Was hast du gesagt? Ich versteh' nichts, der Wind ist so laut!
Extreme Lawinengefahr! Unbedingt lautes Sprechen vermeiden...
WOOOASCH!
RUMPEL!
POLTER!
Lautes... ach du liebes Lieschen!
Nichts wie weg hier... o nein, zu spät!

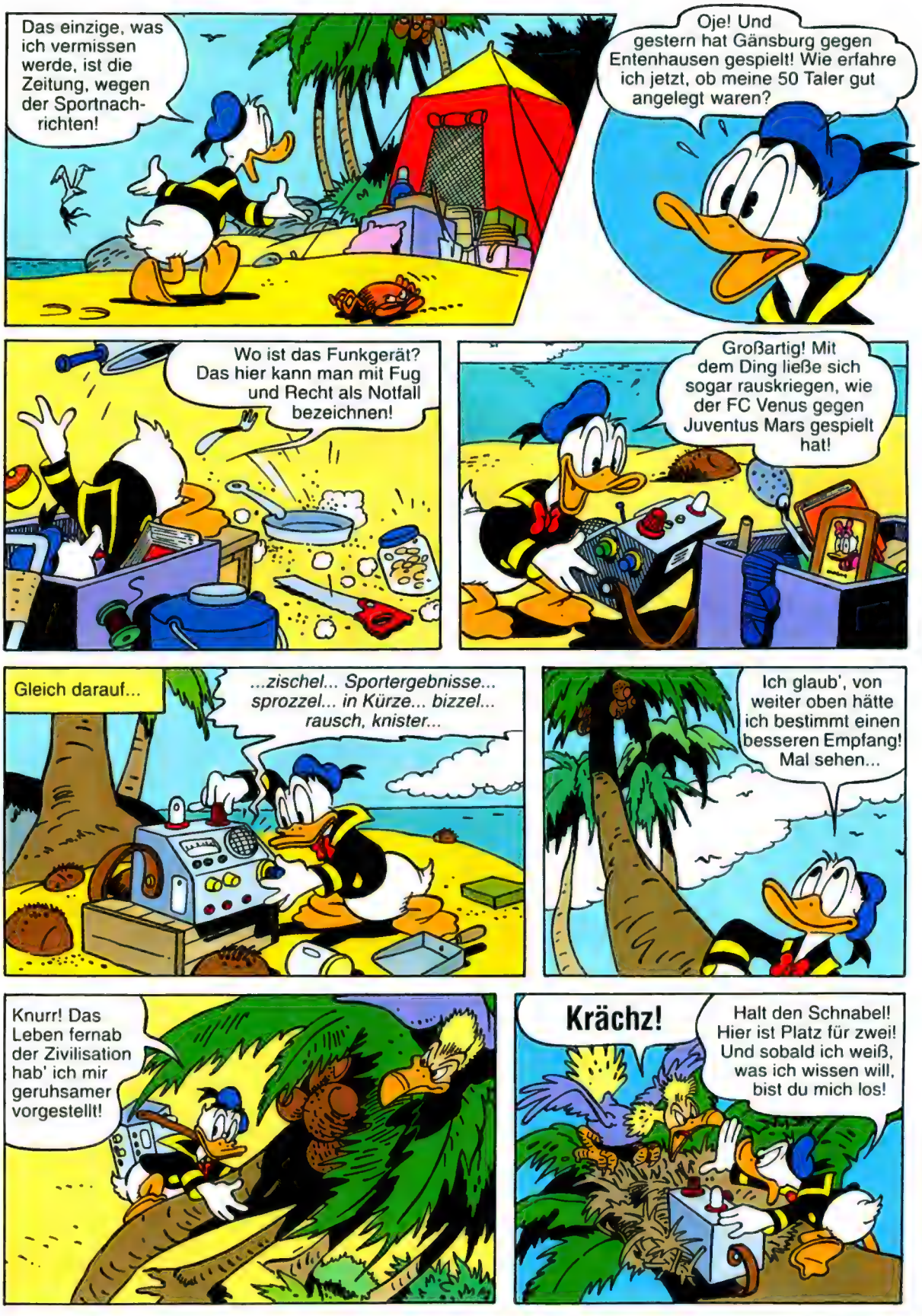

Ich bin unter Tonnen von Schnee begraben! Hier komm' ich nie mehr lebend raus!
Diese kleine Luftblase wird nicht lange reichen! Ich werd' ersticken, und keiner weiß, wo ich bin! Seufz!
FRZZZ! FRZZZ!
Indes...
Herr Düsentrieb sollte längst wieder zurück sein! Und bald wird es dunkel!
In der Höllenschlucht ist vorhin eine Lawine runtergegangen!
BERGWACHT
Nur wenig später...
Schau mal! Da unten blinkt so etwas wie eine Signallampe!
FLAPP! FLAPP!
Herr Düsentrieb? Halten Sie durch, gleich sind Sie wieder frei!
Schnell, ich krieg' kaum noch Luft!
Du hast mir das Leben gerettet, Helferlein! Danke! Schmatz!
Gut, daß Sie die Lampe dabeihatten! So eine müßte jeder Skiläufer haben!
Aber an so was denkt ja keiner!
Daheim...
So übel war der Lawinenwarner gar nicht!
Aber ich werd' ihn trotzdem nicht brauchen! Ich geh' nämlich erst wieder aus dem Haus, wenn der letzte Schnee geschmolzen ist!
ENDE

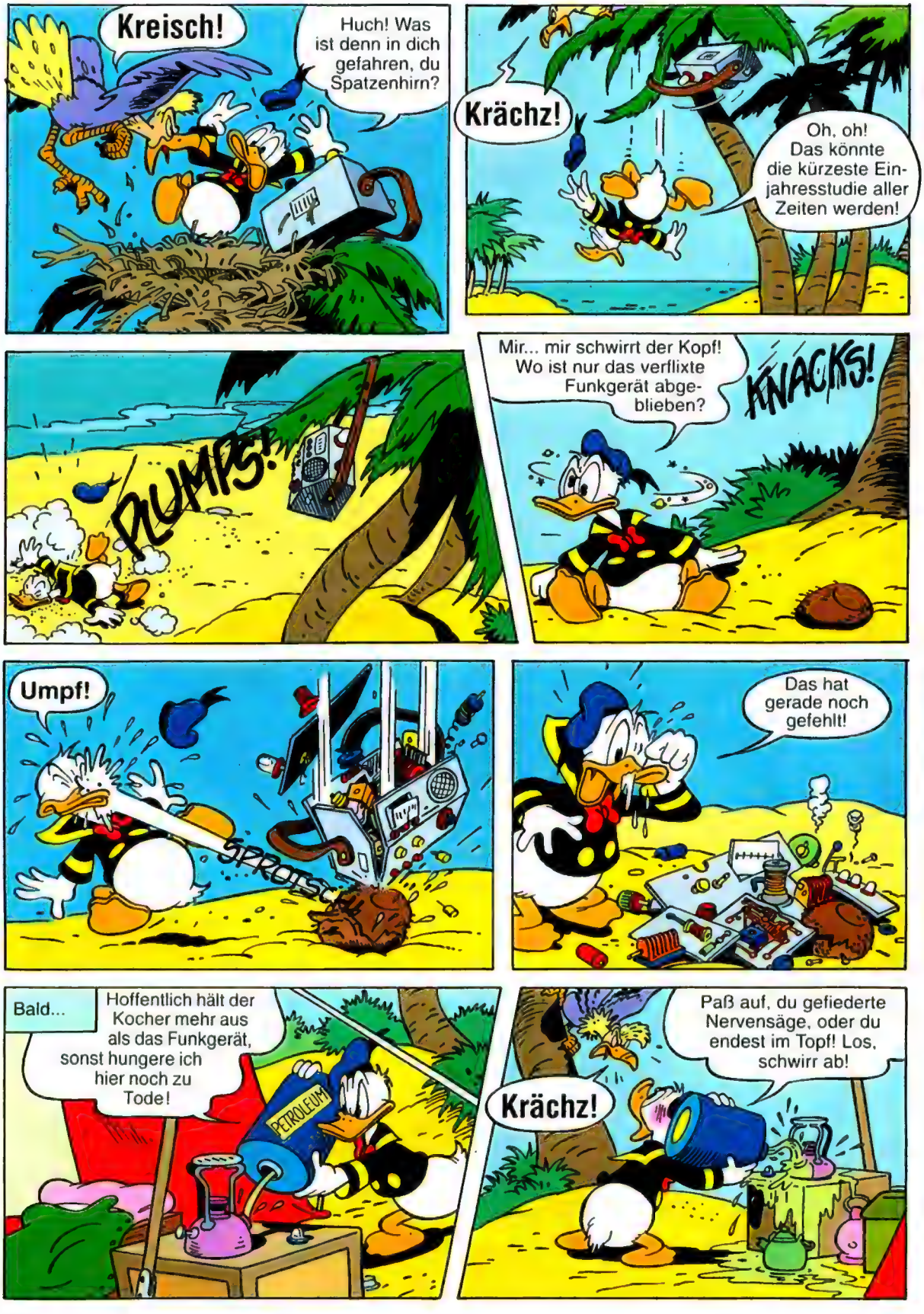
Walt Disneys
DONALD DUCK

Reif für die Insel

Ein Glück, daß mich dieser Blödsinn nichts gekostet hat!
Verzeihung, hätten Sie einen Moment Zeit? Ich komme von der Firma „Essen in Körben", Zustelldienst!
Wir liefern täglich Lebensmittel frei Haus, und zwar alles, was das Herz begehrt... dies, das und auch jenes!
Ich brauche keine tägliche Lieferung von dies, das und auch jenes! Wenn ich dies, das und auch jenes will...
...bin ich Manns genug, in die Stadt zu gehen, und mir dies, das und auch jenes selbst zu kaufen!
Sie sind wohl heute mit dem linken Fuß zuerst aufgestanden, wie?
ROMMS!
Pah! Haben die Leute in aller Frühe nichts Besseres zu tun, als mir auf den Wecker zu fallen? Man sollte es nicht glauben!
RIIING!
Sackzement! Wer immer das ist, ich hoffe für ihn, daß er einen guten Grund für sein Gebimmel hat!
Einen wunderschönen guten Morgen, Herr Duck! Wir sind vom örtlichen Nachbarschafts-Verein!
Wir fragen uns, ob Sie nicht Lust hätten, an unseren beliebten Kaffeekränzchen teilzunehmen?
Das ist doch die Höhe! Sehe ich vielleicht so aus, als sei ich schon reif fürs Altersheim?
Ich bitte Sie, guter Mann! Jeder braucht die Gesellschaft von lieben Nachbarn!
Alles, was ich brauche, ist Ruhe! Die lieben Nachbarn können mir gestohlen bleiben! Ist das klar?
Ich schlage vor, wir streichen Herrn Duck aus der Liste der Nachbarn! Der Mann ist unerträglich, jawohl!


Bald...
Am liebsten würde ich irgendwo leben, wo's keine Post, keine Klingeln und keine aufdringlichen Nachbarn gibt!
So etwas wie eine einsame Insel wäre genau das richtige für mich...
Moment mal!
NERVENSTARKER ERWACHSENER FÜR EIN JAHR AUF EINSAMER INSEL GESUCHT! WISSENSCHAFTLER WÜNSCHEN AUSWIRKUNGEN DER EINSAMKEIT ZU ERFORSCHEN. TEL. 73772
Das ist wie für mich geschaffen! Die Kinder können solange bei Oma bleiben! Ein Jahr auf einem Bauernhof wird ihnen bestimmt nicht schaden!
Herr Professor? Darf ich mich vorstellen? Duck der Name! Ich bin Ihr Versuchskarnickel!
Drei Tage später...
Körperlich sind Sie absolut fit, Herr Duck! Viel weniger abgearbeitet, als man in Ihrem Alter vermuten sollte!
Aber werden Sie den seelischen Belastungen, die durch die Einsamkeit entstehen, wirklich gewachsen sein?
POSEIDON
Darauf können Sie sich verlassen!
Und so...
Also, Sie haben ein Zelt, dann die Vorräte für ein Jahr und ein Funkgerät für den Notfall!
Machen Sie sich keine Sorgen um mich! Ich wünsche Ihnen eine gute Heimreise! Bis in einem Jahr!
Schließlich...
Endlich allein! Nur ich mit mir selbst! Kann man sich eine angenehmere Gesellschaft vorstellen?


Das einzige, was ich vermissen werde, ist die Zeitung, wegen der Sportnachrichten!
Oje! Und gestern hat Gänsburg gegen Entenhausen gespielt! Wie erfahre ich jetzt, ob meine 50 Taler gut angelegt waren?
Wo ist das Funkgerät? Das hier kann man mit Fug und Recht als Notfall bezeichnen!
Großartig! Mit dem Ding ließe sich sogar rauskriegen, wie der FC Venus gegen Juventus Mars gespielt hat!
Gleich darauf...
...zischel... Sportergebnisse... sprozzel... in Kürze... bizzel... rausch, knister...
Ich glaub', von weiter oben hätte ich bestimmt einen besseren Empfang! Mal sehen...
Knurr! Das Leben fernab der Zivilisation hab' ich mir geruhsamer vorgestellt!
Krächz!
Halt den Schnabel! Hier ist Platz für zwei! Und sobald ich weiß, was ich wissen will, bist du mich los!


Kreisch!
Huch! Was ist denn in dich gefahren, du Spatzenhirn?
Krächz!
Oh, oh! Das könnte die kürzeste Einjahresstudie aller Zeiten werden!
PLUMPS!
Mir... mir schwirrt der Kopf! Wo ist nur das verflixte Funkgerät abgeblieben?
KNACKS!
Umpf!
SPROING!
Das hat gerade noch gefehlt!
Bald...
Hoffentlich hält der Kocher mehr aus als das Funkgerät, sonst hungere ich hier noch zu Tode!
PETROLEUM
Krächz!
Paß auf, du gefiederte Nervensäge, oder du endest im Topf! Los, schwirr ab!

Fortsetzung auf Seite 40

MICKY MAUS MAGAZIN

DETEKTIV-SPIELEBOX

Drei spannende Krimi-Spiele mit Detektiv Micky und den gefährlichsten Gaunern von Entenhausen!

Eingesackt!

Ein dunkler Raum … wertvolle Gegenstände liegen verstreut auf dem Boden … welcher Gauner schnappt sich die meisten Beutestücke?

Jagd auf den Tresor!

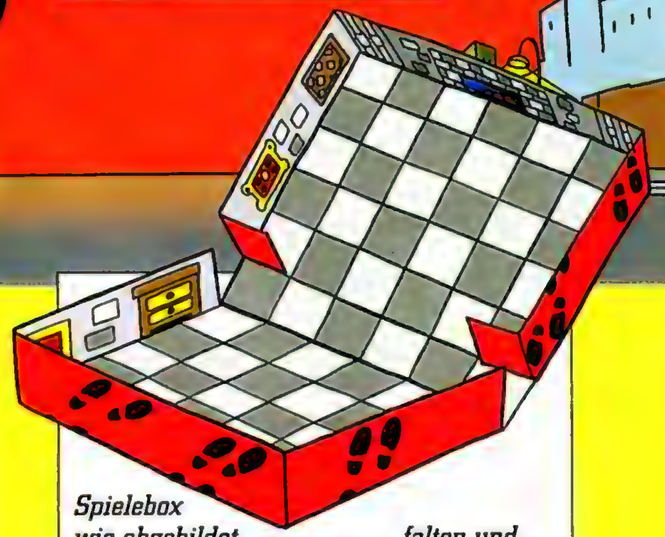
Hier gilt's, den Geldschrank so schnell wie möglich zu erreichen … doch Hindernisse versperren dir den Weg!

Verbrecherkartei

Du wirst sehen: Gar nicht so einfach, sich ein gemeines Gauner-Gesicht zu merken!

So wird gebastelt:

Alle Teile vorsichtig ausbrechen



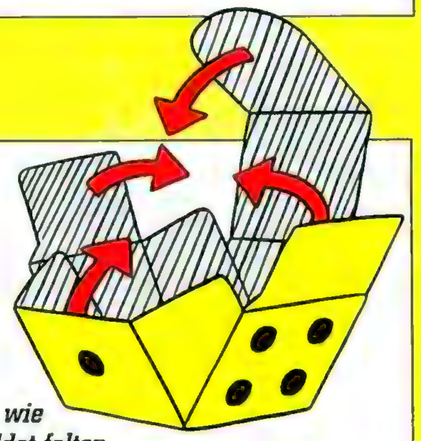
Spielebox wie abgebildet falten und verkleben. In der Spielebox kannst du deine Spielfiguren, Würfel usw. aufbewahren.

Die Spielfiguren so zusammenkleben.

Wenn du von unten eine Münze anklebst, dann stehen deine Spielfiguren besser.

Für das Spiel „Eingesackt" mußt du die Spielfiguren mit Säcken ausrüsten: Pappstreifen so zusammenkleben und über die Spielfigur stecken.

Die Hindernisse (Türen) so zusammenkleben.



Würfel wie abgebildet falten und so zusammenstecken.

So wird gespielt:

Eingesackt!

Vier Ganoven zanken sich um ihre Beute – wem gelingt es, am meisten davon einzusammeln?

Für 2-4 Spieler, Zubehör:
Spielplan in der Spielbox, 10 Beutemarken, 4 Ganoven mit Sammelsäcken, 1 Würfel

Die zehn Beutemarken werden auf den Feldern verteilt. Sie können überall hingelegt werden – nur nicht auf die Felder ringsum am Spielrand. Jeder Mitspieler übernimmt eine Spielfigur (mit Sammelsack) und stellt diese in eine Ecke des Spielfeldes. Jetzt kann's losgehen: Jeder Spieler bewegt seine Figur um die Anzahl der Würfelaugen. Man darf jede Richtung einschlagen – nur nicht schräg ziehen. Würfelt man beispielsweise eine Fünf, dann muß man fünf Felder in eine Richtung ziehen ohne abzubiegen. Falls das unmöglich ist, weil Beutemarken oder Figuren im Weg sind, sorry – dann muß man aussetzen!

Euer Ziel ist nun, auf die Felder der Beutemarken zu gelangen, um die Beutestücke einkassieren zu können! Die gesammelten Beutemarken steckt ihr in den Sack. Stellt sich ein Ganove auf ein Feld, welches besetzt ist, dann muß dieser auf sein Startfeld zurück – vorher wird ihm aber die ganze Beute abgenommen und in den eigenen Sack

gesteckt! Das Spiel ist zu Ende, wenn die letzte Beutemarke eingesackt wurde. Derjenige mit den meisten Beutemarken gewinnt!

EV-MM 1195/2

MICKY MAUS MAGAZIN

DETEKTIV-SPIELEBOX

Verbrecherkartei!!

Verbrecherkartei

Erinnerst du dich, welches Gauner-Gesicht hinter welcher Karte steckt?

Für 2-4 Spieler,
Zubehör: *Spielplan auf dieser Seite, 20 Gauner Bilder*

Legt den Spielplan auf den Tisch. Verdeckt die Gauner-Gesichter, indem ihr die 19 ausgestanzten Einzel-Bilder mit dem Gesicht nach unten und gut vermischt auf die Gesichter des Spielplans legt. Ein Gesicht der Kartei bleibt also offen.

Reihum deckt nun jeder Mitspieler eine Karte auf, vergleicht das Gesicht mit dem auf dem Spielplan und legt die Karte wieder

zurück, falls die Gesichter nicht identisch sind. Eure Aufgabe ist es, Gesichtspaare zu finden!

Hat ein Mitspieler die entsprechende Karte gefunden, dann legt er sie aufgedeckt auf das gleiche Bild der Verbrecher-Kartei. Dadurch wird an der Stelle, wo die Karte vorher lag, wieder ein Bild enthüllt. Reihum geht's jetzt auf die Suche nach diesem Gesicht und so weiter, bis alle Kartenpaare gefunden sind. Für jedes gefundene Paar gibt's einen Punkt - derjenige mit den meisten Punkten ist Sieger - und hat das beste Gedächtnis!

Jagd auf den Tresor!

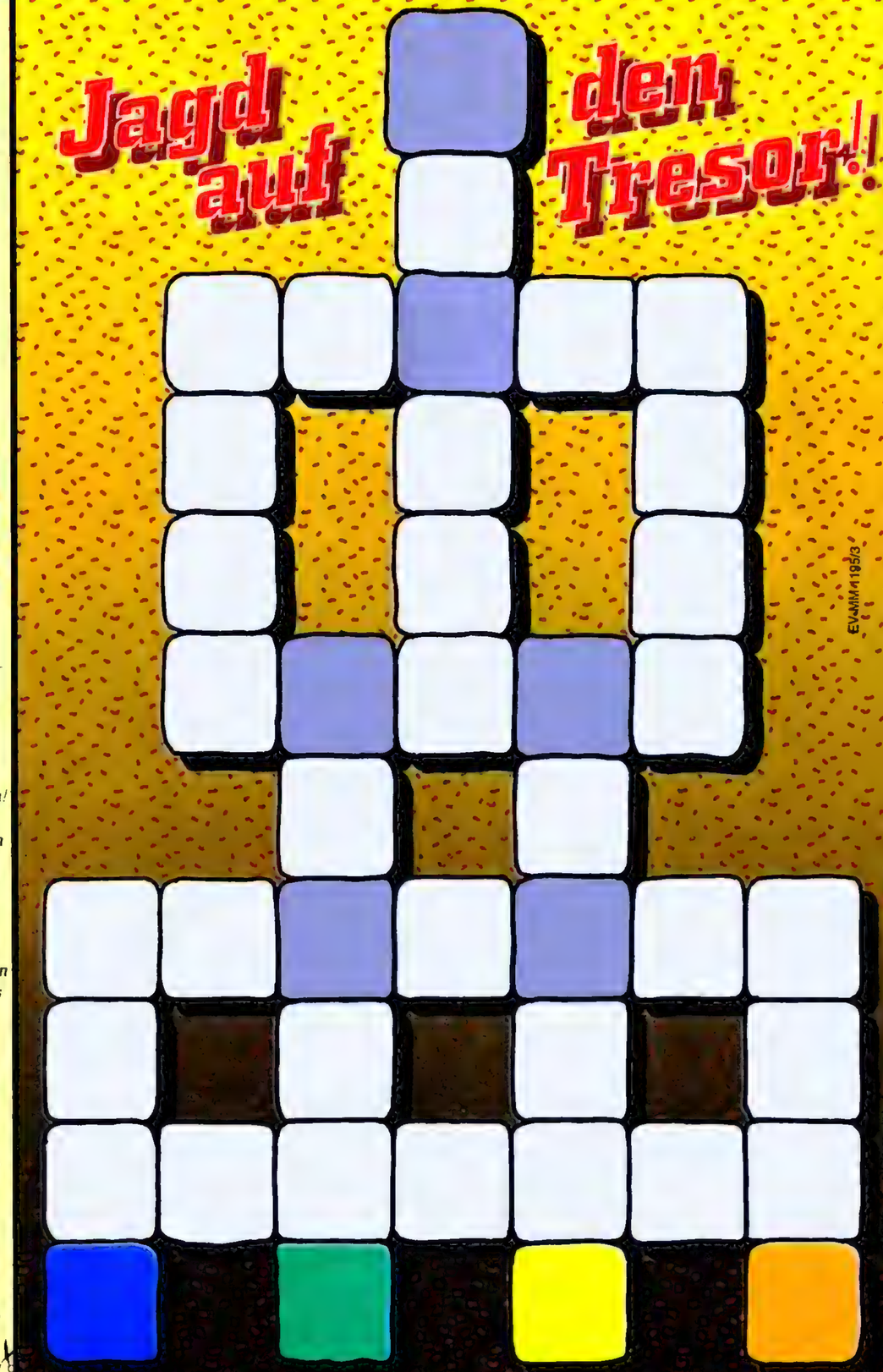
Wer knackt den Geldschrank als erster?

Für 2 - 4 Spieler,
Zubehör: *Spielplan auf dieser Seite, 4 Spielfiguren, 5 Hindernisse, 1 Würfel*

Jeder Mitspieler stellt seine Spielfigur auf eines der vier Startfelder am Spielfeldrand, außerdem werden die Hindernisse auf die markierten Felder im Spielfeld gesetzt. Jeder würfelt einmal, der mit der höchsten

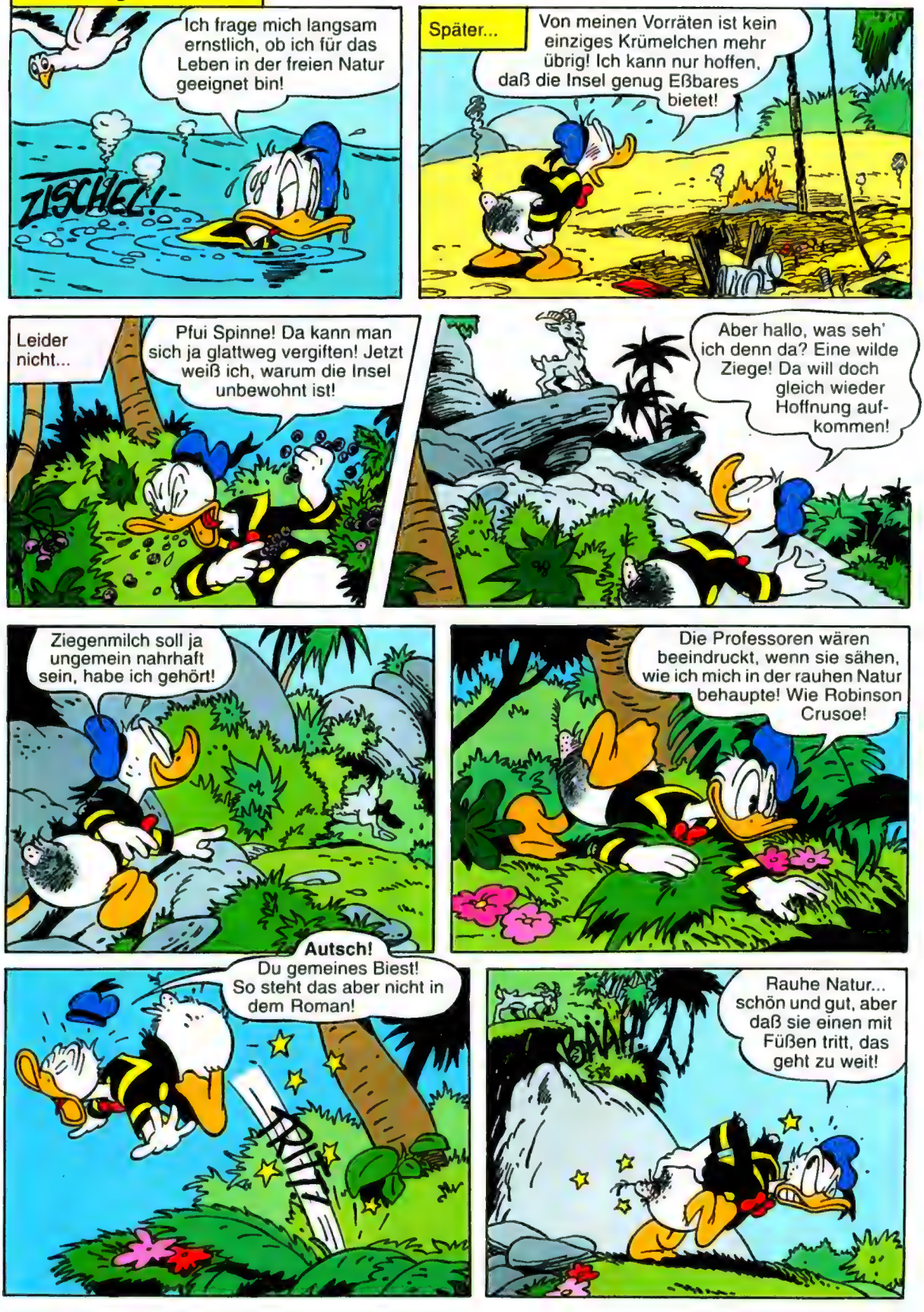
Augenzahl beginnt. Die Spieler bewegen ihre Figuren nacheinander um die Anzahl der Würfelaugen. Jede Richtung kann einge schlagen werden, aber die Hindernisse darf man nicht überspringen! Man kann sie nur aus dem Weg räumen, wenn man auf einem Feld zu stehen kommt, auf dem ein Hindernis steht. Jetzt darf man das Hindernis hinstellen wo man will - am besten natürlich dorthin, wo es die Mitspieler am meisten stört. Ihr werdet sehen, so kann man dem anderen ganz prima den Weg verstellen. Man kann eine Figur auch schlagen, indem man seine eigene Figur auf das gleiche Feld setzt. Der andere muß dann zurück zum Start. Wer es als erster schafft, mit der Würfelzahl genau auf dem Zielfeld vor dem Tresor zu landen, hat gewonnen!

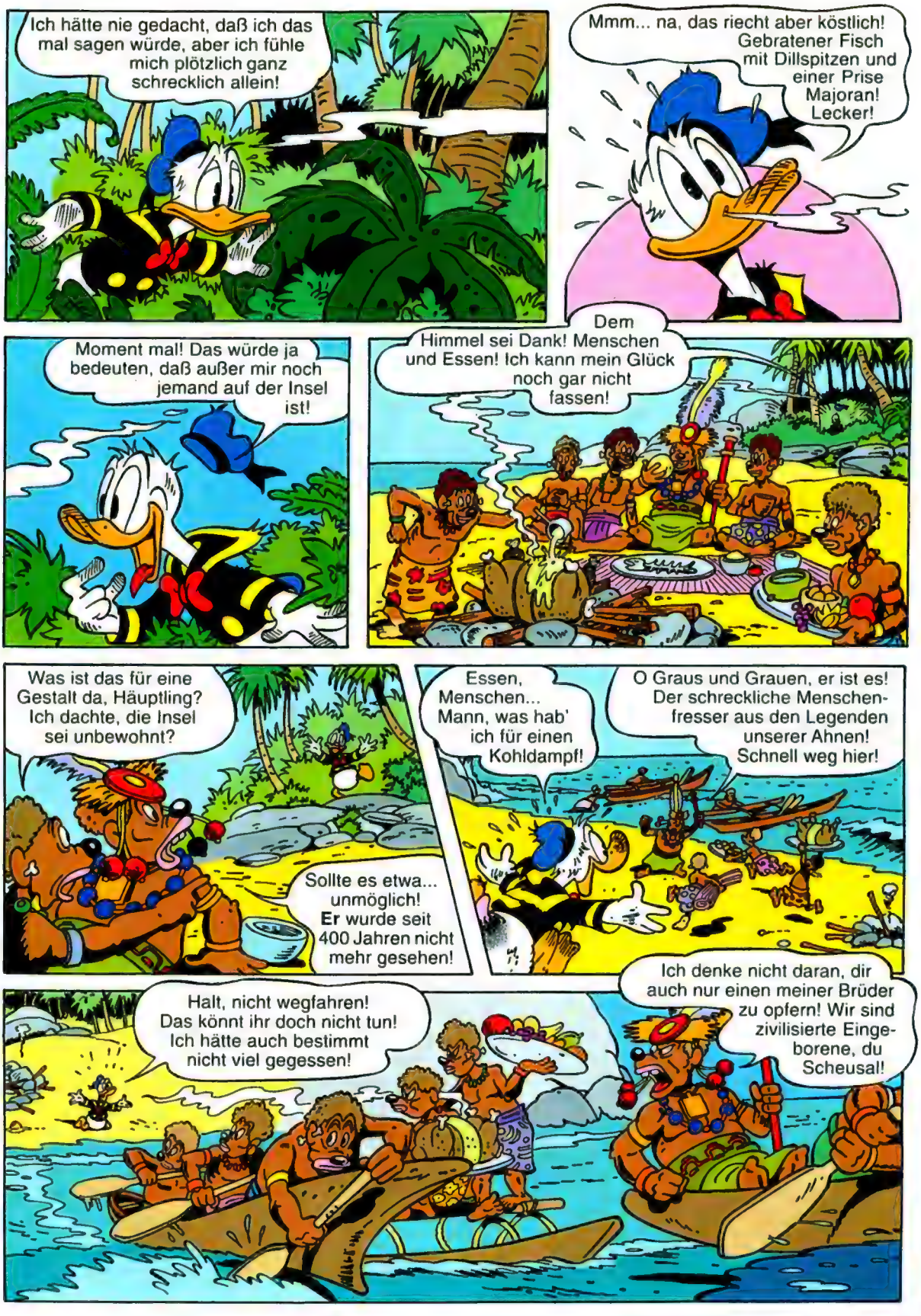
Jagd auf den Tresor!!



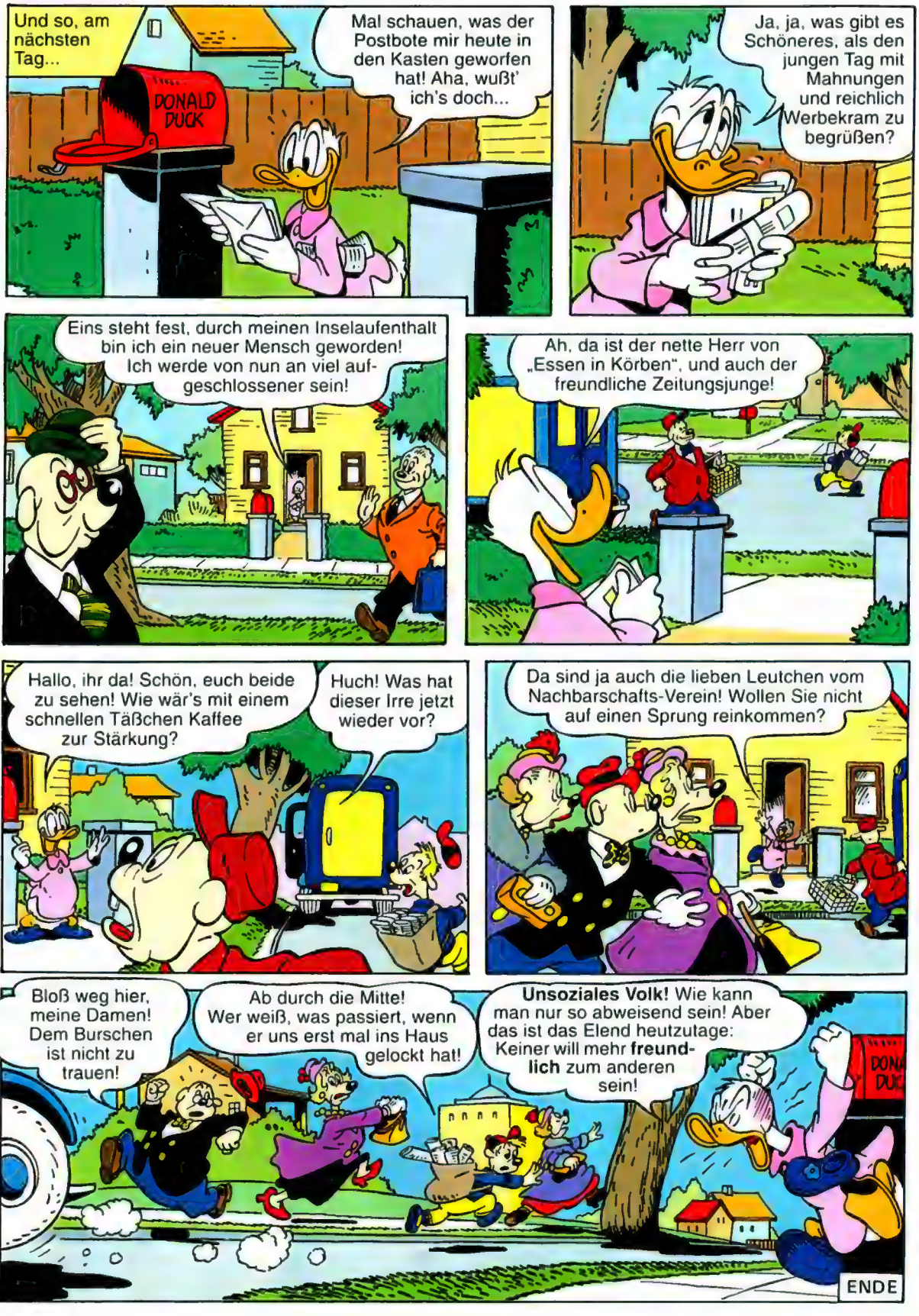
EVMM 195/3

Fortsetzung von Seite 35




Ich hätte nie gedacht, daß ich das mal sagen würde, aber ich fühle mich plötzlich ganz schrecklich allein!
Mmm... na, das riecht aber köstlich! Gebratener Fisch mit Dillspitzen und einer Prise Majoran! Lecker!
Moment mal! Das würde ja bedeuten, daß außer mir noch jemand auf der Insel ist!
Dem Himmel sei Dank! Menschen und Essen! Ich kann mein Glück noch gar nicht fassen!
Was ist das für eine Gestalt da, Häuptling? Ich dachte, die Insel sei unbewohnt?
Sollte es etwa... unmöglich! Er wurde seit 400 Jahren nicht mehr gesehen!
Essen, Menschen... Mann, was hab' ich für einen Kohldampf!
O Graus und Grauen, er ist es! Der schreckliche Menschenfresser aus den Legenden unserer Ahnen! Schnell weg hier!
Halt, nicht wegfahren! Das könnt ihr doch nicht tun! Ich hätte auch bestimmt nicht viel gegessen!
Ich denke nicht daran, dir auch nur einen meiner Brüder zu opfern! Wir sind zivilisierte Eingeborene, du Scheusal!

An jenem Abend...
Was für ein Tag! Und ich hab' noch 364 vor mir! Da wird mir ganz anders!
Vielleicht träume ich ja von Entenhausen, von Menschen und vom Pizza-Schnelldienst! Das wäre schon was!
Kurz darauf...
Das ist seine Spur! Aber was in aller Welt macht er denn hier draußen?
Ich glaube, er steckt in dieser Höhle! Gleich werden wir erfahren, was für eine Tragödie sich unten beim Lager abgespielt hat!
Herr Duck, sind Sie da? Wir haben vergessen, vor unserer Abfahrt Ihren Blutdruck zu messen!
Geben Sie uns fünf Minuten, dann lassen wir Sie sofort wieder allein!
Sie, Professor, sprachen Sie, sprechen Sie mir dies Wort?
Oha! Er zitiert aus Herders Ballade „Cid"! Der Mann ist völlig verwirrt!
Buhuu! Menschen, endlich wieder Menschen! Nach dieser entsetzlichen Zeit der Einsamkeit!
Nicht zu fassen! Gerade mal fünf Stunden allein, und schon hat er einen Inselkoller! Was ist passiert, Mann?
Die wollten mich bei ihrem Picknick nicht dabeihaben! Und die Sportnachrichten... und dieses krächzende Biest...
Fünf Jahre lang haben wir dieses Experiment geplant, und er macht in fünf Stunden alles zunichte!
300 Bewerber hatten wir, und ausgerechnet ihn haben wir ausgesucht!
Schluchz! Jetzt ist alles aus! Ein neues Experiment können wir niemals finanzieren!


Und so, am nächsten Tag...
DONALD DUCK
Mal schauen, was der Postbote mir heute in den Kasten geworfen hat! Aha, wußt' ich's doch...
Ja, ja, was gibt es Schöneres, als den jungen Tag mit Mahnungen und reichlich Werbekram zu begrüßen?
Eins steht fest, durch meinen Inselaufenthalt bin ich ein neuer Mensch geworden! Ich werde von nun an viel aufgeschlossener sein!
Ah, da ist der nette Herr von „Essen in Körben", und auch der freundliche Zeitungsjunge!
Hallo, ihr da! Schön, euch beide zu sehen! Wie wär's mit einem schnellen Täßchen Kaffee zur Stärkung?
Huch! Was hat dieser Irre jetzt wieder vor?
Da sind ja auch die lieben Leutchen vom Nachbarschafts-Verein! Wollen Sie nicht auf einen Sprung reinkommen?
Bloß weg hier, meine Damen! Dem Burschen ist nicht zu trauen!
Ab durch die Mitte! Wer weiß, was passiert, wenn er uns erst mal ins Haus gelockt hat!
Unsoziales Volk! Wie kann man nur so abweisend sein! Aber das ist das Elend heutzutage: Keiner will mehr **freundlich** zum anderen sein!
ENDE

DONALDS SPIEL CLUB

Die neuesten Videogames im Test!

Es wird Zeit für einen Ausflug ins Computerspielland. Dort sind eine Menge interessanter Dinge passiert, von denen wir dir berichten möchten: Wir haben den „König der Löwen" in seinem Computerspiel besucht, den „Animaniacs" bei ihren Streichen zugesehen, sind mit „Donkey" und „Diddy Kong" auf Bananenjagd gegangen, und ein interessantes Buch über Windows ist uns aufgefallen. Außerdem haben wir auch noch zwei Wettbewerber mitgebracht, bei denen du tolle Dinge gewinnen kannst. Aber alles zu seiner Zeit...

Animaniacs

System: SNES/MD (GB)
Hersteller: Konami
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Im Filmstudio geht's rund Langeweile kennen die Animaniacs nicht

Die Animaniacs Wakko, Yakko und Dot kennst du bestimmt schon aus dem Fernsehen. Sie waren dort lange Zeit eingesperrt, und jetzt haben sie nur noch dumme Streiche im Sinn. Sofort wird das ganze Fernsehstudio auf den Kopf gestellt. Du steuerst alle drei Animaniacs und entscheidest, wer Anführer sein darf und seine speziellen Kunststücke ausführt: Yakko kann Bälle werfen, Wakko mit einen riesigen Holzhammer zuhauen, und Dot verschickt Herzchen. Dich erwarten rasante Hüpfjagden und jede Menge knobelige Rätsel!

WERTUNG		
	GRAFIK	3
	SOUND	3
	SPIELSPASS	2
	GESAMTNOTE	3+

Wettbewerb:

Als wir den Animaniacs erzählten, daß ihr erstes Computerspiel in der Micky Maus vorgestellt wird, haben sie sich so gefreut, daß sie gleich einen Wettbewerb machen wollten, bei dem es genau 122 Preise zu gewinnen gibt:
5 mal das Animaniacs-Videospiel, eine große Sporttasche, einen Rucksack, 10 CDs und 100 „Sparkster" Ansteck-Pins zusammen mit einem Konami Spieleführer.
Um mitzuspielen, mußt du nur die Namen der drei Animaniacs auf eine Postkarte schreiben und zusammen mit deinem Absender bis zum 17.3.95 an folgende Adresse schicken:

EHAPA Verlag GmbH
Kennwort:
"Animaniacs"
Postfach 10 12 45
70011 Stuttgart

Langeweile kennen die Animaniacs nicht

Begleite Simba auf seinem Weg vom kleinen Löwenbaby bis zum Löwenkönig

Windows für Kids

System: PC

Addo Stuur - Windows for Kids
erhältlich über Buchhandel oder Internat. Thomson Publishing
Königswinterstr. 418, 53227 Bonn

Möchtest du wissen, wie man auf Papas PC spielt und malt? Das Buch „Windows für Kids" hilft dir, mit dem PC umzugehen. Du lernst, wie man die Maus bedient, was man in Windows machen darf, und was nicht. Vor allem aber zeigt dir das Buch, wie du das schöne Malprogramm von Windows benutzen kannst. Eine Diskette mit vielen Beispielen findest du am Ende des Buchs. Wenn du zusammen mit deinen Eltern dieses Buch benutzt, kannst du bestimmt bald besser mit dem PC umgehen, als deine Mama und dein Papa zusammen.

Der König der Löwen

System: PC (SNES, MD, GG)
Hersteller: Disney/Virgin
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Simba erlebt spannende Abenteuer in Afrika

Die Geschichte von Simba, dem jungen Löwenkönig, gibt es jetzt auch als Computerspiel. All die Tiere aus dem Film werden dir über den Weg laufen, die den Film so spannend und lustig gemacht haben: Der böse Scar, Pumbaa und Timur, die bösen Hyänen und der weise Pavian. Das Spiel führt dich durch die afrikanische Savanne, vorbei am unheimlichen Elefantenfriedhof, unter den Hufen der wilden Gnuherde hindurch, bis in das ferne Tal, in dem Simba sein Exil verbringt. Ein tolles Spiel mit Animationen und Musik aus dem Film, nur manchmal ganz schön schwer!

WERTUNG		
	GRAFIK	2
	SOUND	2
	SPIELSPASS	3
	GESAMTNOTE	2-

Alle Tiere aus dem Film triffst du auch im Spiel wieder

Trubel im Puppentheater

Dynamite Headdy

System: Sega Mega Drive
Hersteller: Sega
Schwierigkeitsgrad: leicht – mittel

Nur nicht den Kopf verlieren, denkt sich Headdy, als er mitbekommt, daß der böse Dark Demon versucht, die Macht im Marionettenland an sich zu reißen. Sofort macht er sich auf den Weg, um die Pläne des Fieslings zu vereiteln. Die einzige Hilfe, die Headdy hat, ist sein auswechselbarer Kopf, den er gegen einen Staubsaugerkopf, einen Hammerkopf, einen Knallkopf oder sogar einen Dreifachkopf austauschen kann. Dynamite Headdy ist poppig bunt, voll schräger Gestalten und nicht allzu schwierig. Damit ist es auch ein Game für dich, wenn du es nicht ganz so hektisch magst.

WERTUNG		
	GRAFIK	1
	SOUND	1
	SPIELSPASS	3
	GESAMTNOTE	2-

Riesenroboter im Anmarsch

Lotse die Lemmings durch die Mine

All New World of Lemmings

System: PC CD-RO;
Hersteller: Sony/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel

Du hast wahrscheinlich schon von den kleinen Tieren gehört, die immer blind geradeaus in jeden Abgrund, in jede Falle, in jede Gefahr hineinmarschieren. Genau, das sind die Lemminge, und jetzt laufen sie auch ohne Plan in deinem PC herum. Nur du kannst die putzigen kleinen Grünschöpfe sicher durch jedes Level lotsen, indem du den Weg der Herde bestimmst. Dazu mußt du speziell ausgebildete Lemmings wie z.B. Bremser, Brückenbauer oder Fallschirmspringer entlang der Route postieren. Kommt dann die Hauptgruppe vorbei, wird sie entsprechend umgelenkt. Das Spiel braucht viel Geduld, aber es macht auch extrem viel Spaß.

Techno-Lemminge im Maschinen-Level

WERTUNG		
	GRAFIK	3
	SOUND	3
	SPIELSPASS	3
	GESAMTNOTE	3+

Pharaonen-Lemminge, garantiert aus uralter Zeit

Donkey Kong Country

EV-MM 1195/4

System: SNES
Hersteller: Nintendo
Schwierigkeitsgrad: Profi

Donkey Kong ist ein großer und eigentlich sehr netter Affe. Aber jetzt ist er sauer, denn jemand hat alle seine Bananen geklaut. Zusammen mit seinem Kumpel Diddy Kong macht er sich auf die Jagd nach den Dieben. Supertolle Grafik, jede Menge Levels und Geheimlevels, coole Animationen und knackige Musik; „Donkey Kong Country" kitzelt wirklich das letzte aus deinem SuperNINTENDO. Bis zu drei Spielstände kannst du speichern, und das ist gut so, denn das Game ist stellenweise ziemlich schwer.

Donkeys Lieblingssport: Nashornreiten

Oje, oje, der Affe steht im Schnee

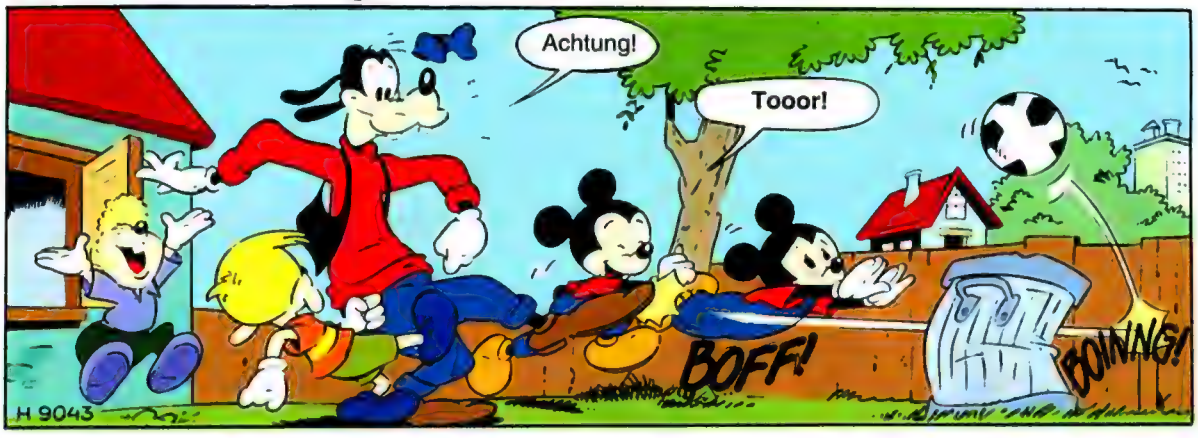
WERTUNG		
	GRAFIK	1
	SOUND	2
	SPIELSPASS	2
	GESAMTNOTE	2

Der Helfer unter Wasser: ein Schwertfisch

Verlosung

Gefällt dir das Spiel? Vielleicht hast du ja Glück und gewinnst eines, denn wir verlosen zusammen mit Nintendo 5 Donkey Kong Country für das SNES **Die Preisfrage: Wie heißt Donkeys kleiner Freund?** Schreib einfach die Lösung, deinen Namen und deine Adresse auf eine Postkarte und schicke sie bis zum 17. 3. 95 an:
EHAPA Verlag GmbH, Kennwort: „Donky Kong"
Postfach 101245
70011 Stuttgart

Bürgermeister vor, noch ein Tor!



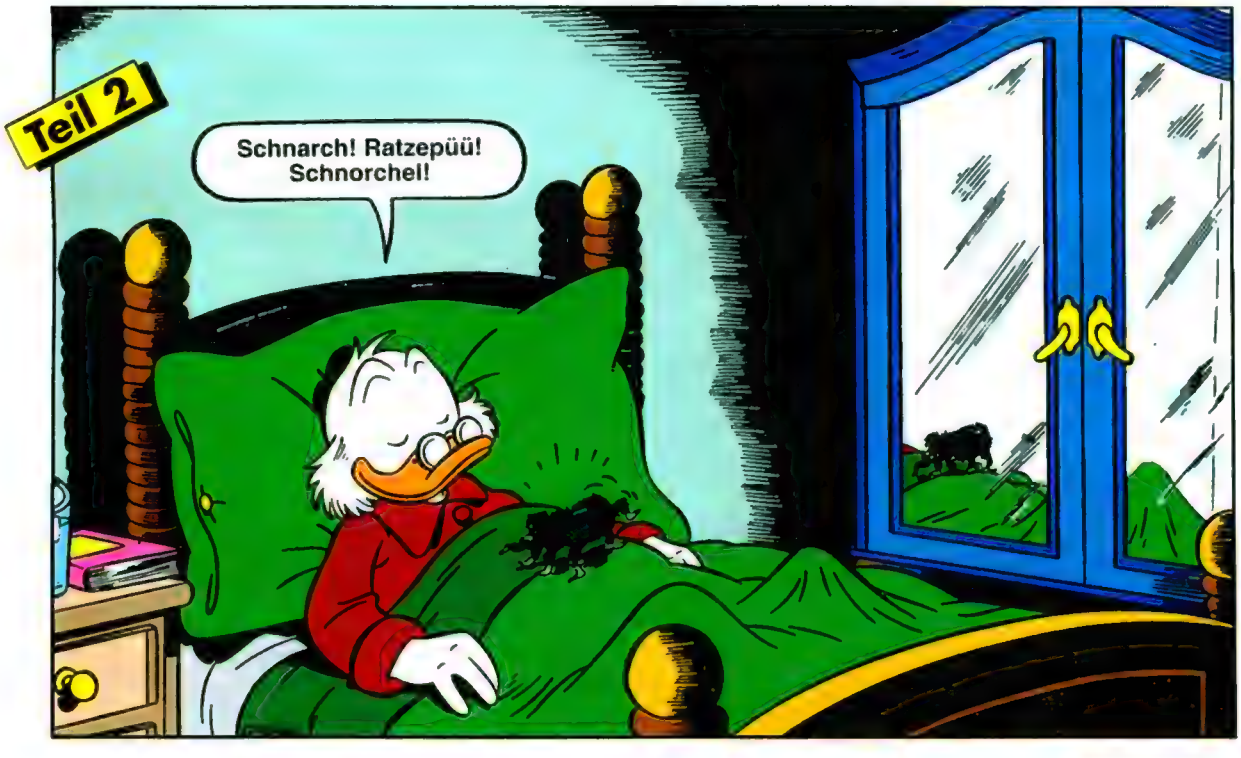
Ach herrje! Fast hätt' ich unseren Nachbarn und seinen Besuch getroffen!
Was hab' ich gesagt?
D-der Bürgermeister!
Das war knapp!
Hmpf! Man scheint sich zu Recht über Sie zu beklagen!
So ist es!
Haben Sie denn kein Herz für Kinder? Wo sollen sie sonst spielen?
Auf dem Spielplatz!
Jawoll! Nur nicht hier!
In unserem Viertel gibt's aber leider keine Spielplätze!
Hm...
Das wär' ja auch noch schöner!
Ihr Nachbar hat recht, Herr Goofy, Ihr Garten ist wirklich zu klein zum Fußball spielen!
Ha!
Seufz!
Ich sehe da also nur eine Lösung...
Bestimmt die gleiche wie ich auch!
Also, ich kapier' gar nichts!
Dann....
Ehrlich, die beiden Gärten **zusammenzulegen,** um **einen großen Fußballplatz** zu haben, war eine Superidee!
TSCHACK!
Hihi!
Grummel!
ENDE

Walt Disney's
DAGOBERT DUCK

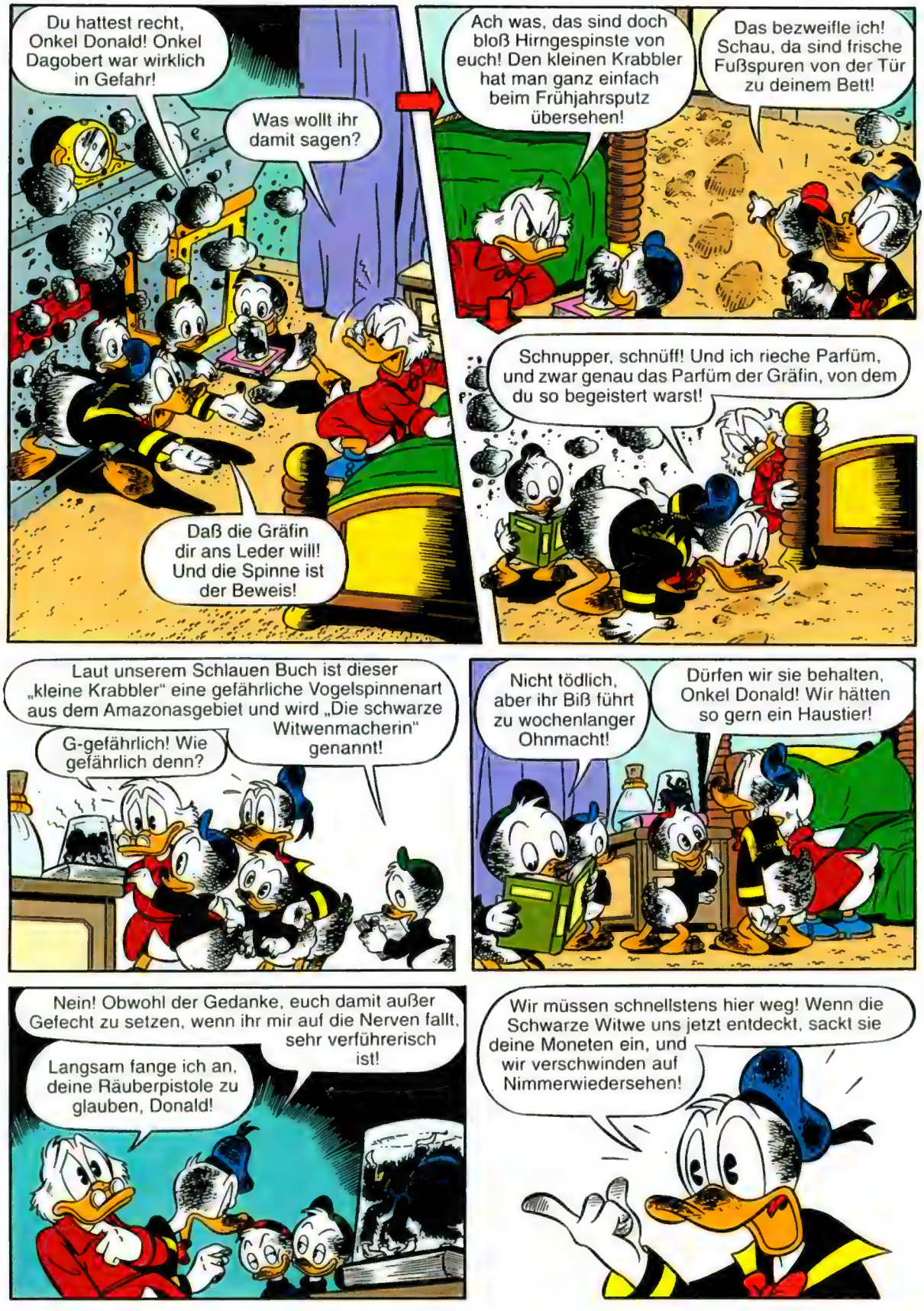
Die Schwarze Witwe

Was bisher geschah:

Kaum zu glauben, aber wahr – Onkel Dagobert ist verliebt! Auserwählte ist die geheimnisvolle Gräfin Walsina von Witzkofen, mit der er geschäftlich zu tun hat. Donald entdeckt jedoch, daß die Gräfin die berüchtigte Schwarze Witwe ist, deren Opfer stets reiche Geschäftsleute sind, die nach der Hochzeit spurlos verschwinden. Um seinen Onkel zu warnen, fährt Donald ihm auf den Landsitz der Gräfin nach – doch Onkel Dagobert weist ihn rüde ab. So nimmt das Unheil seinen Lauf…



Onkel Dagobert hat nicht bemerkt, wie jemand in sein Zimmer geschlichen kam... und er merkt nichts von der tödlichen Gefahr, die dieser Jemand hinterlassen hat! Ahnungslos schlummert er einem schrecklichen Schicksal entgegen!
Plötzlich...
Uffa!
PLUMPS!
Ach du dickes Ei! Sie wird ihn jeden Moment beißen!
WUSCH!
Huch! Was ist das? Ein Wasserrohrbruch?
Ruhig, gleich hab' ich sie!
Gleich hast du was? Zum Donnerwetter, was geht hier vor?
Sei doch mal still, Onkel Dagobert, und vor allem, beweg dich nicht!
Geschafft! Jetzt kann sie dir nichts mehr tun! Ganz hübsch häßlich, das Tierchen, was?
Ja, um Himmels willen, wie kommt dieses Biest denn in mein Bett?
KRACH!
PLUMPS!


Du hattest recht, Onkel Donald! Onkel Dagobert war wirklich in Gefahr!
Was wollt ihr damit sagen?
Daß die Gräfin dir ans Leder will! Und die Spinne ist der Beweis!
Ach was, das sind doch bloß Hirngespinste von euch! Den kleinen Krabbler hat man ganz einfach beim Frühjahrsputz übersehen!
Das bezweifle ich! Schau, da sind frische Fußspuren von der Tür zu deinem Bett!
Schnupper, schnüff! Und ich rieche Parfüm, und zwar genau das Parfüm der Gräfin, von dem du so begeistert warst!
Laut unserem Schlauen Buch ist dieser „kleine Krabbler" eine gefährliche Vogelspinnenart aus dem Amazonasgebiet und wird „Die schwarze Witwenmacherin" genannt!
G-gefährlich! Wie gefährlich denn?
Nicht tödlich, aber ihr Biß führt zu wochenlanger Ohnmacht!
Dürfen wir sie behalten, Onkel Donald! Wir hätten so gern ein Haustier!
Nein! Obwohl der Gedanke, euch damit außer Gefecht zu setzen, wenn ihr mir auf die Nerven fallt, sehr verführerisch ist!
Langsam fange ich an, deine Räuberpistole zu glauben, Donald!
Wir müssen schnellstens hier weg! Wenn die Schwarze Witwe uns jetzt entdeckt, sackt sie deine Moneten ein, und wir verschwinden auf Nimmerwiedersehen!

ANZEIGE

Marsmenschen auf dem Meeresgrund

Onkel Dagobert droht der vollständige Ruin, wenn er seinen Glückstaler nicht schnellstens wiederfindet. Doch der liegt leider in zehntausend Meter Tiefe auf dem Meeresgrund. Als die Ducks sich mit einem Tauchboot hinabwagen, löst Donald einen katastrophalen Unfall aus. Damit beginnt dann ein hochdramatisches Abenteuer mit Tiefseewesen, die in Wirklichkeit jedoch aus dem Weltraum kommen...

KLASSIK ALBUM NR. 42

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

Walt Disneys MICKY MAUS

Jetzt mit: SPASS-TV

Her mit dem Micky Maus Abo – her mit den Vorteilen!

Nur wer abonniert, bekommt die Micky Maus früher als alle anderen nach Haus!

Nur wer abonniert, bekommt als Begrüßungsgeschenk das tolle Micky Maus Comic-T-Shirt!

Die Super-Abo-Prämie für Buch

Karte weg? Kein Problem!

Das Super-Fun-Comic-T-Shirt

Hol Dir die Abo-Prämie

Nicht meckern – anfordern!

Für Deutschland: Leserservice MICKY MAUS
Postfach 81 06 40 · 70523 Stuttgart
Für die Schweiz: Abo-Service MICKY MAUS
Postfach · CH-4105 Biel-Benken · Tel.: 061 / 721 90 70
Für Österreich: Egmont Verlag, MICKY MAUS Abo
Postfach 56 · A-1121 Wien

Nur wer abonniert, versäumt keine Comics, Gewinnspiele, Extras und keine Sammelkarten für das 'Schlaue Buch'!

Nur wer abonniert, bekommt jede Woche Micky Maus SPASS TV ins Haus

Walt Disneys MICKY MAUS

Soviel Spaß muß sein.

Die Post bringt's!

Das haben wir bereits bemerkt! Sehen Sie selbst, das hier war in meinem Bett!
Gütiger Himmel! Sie hat es wieder getan! Diese Frau ist eine Teufelin!
Folgen Sie mir, ich weiß, wie Sie hier herauskommen! Dieses Haus hat viele geheime Gänge!
Vielleicht erklären Sie uns mal, was das alles zu bedeuten hat?
Alles zu seiner Zeit! Und Zeit ist jetzt das, was wir am wenigsten haben!
KLICK!
Da hinunter, die Herren, schnell!
Schluck! In diese Finsternis?
Spinnweben! Ob die Spinne von hier unten kam?
G-ganz bestimmt! D-da kommt was Schwarzes auf uns zu!
P-paß doch auf!
Waah!
Das war doch nur eine Fledermaus! Amazonas-spinnen leben nicht in feuchten Kellern!

Uff! Und wie geht es weiter?
Durch diese Tür, Herr Duck! Kommen Sie!
Seien Sie bitte vorsichtig! Und keinen Mucks, sie würde uns sonst bemerken!
Wir werden still sein wie die...
...Mäuschen... **kreiiisch!**
Der Himmel steh' uns bei!
D-die Schwarze Witwe!
Gräfin, geben Sie Ihr düsteres Vorhaben auf! Damit kommen Sie nicht durch!
Was? Wovon reden Sie denn?
Hören Sie, ich verlange eine Erklärung! Was haben Sie in meinem Keller zu suchen?
Aah! Tu doch was, Onkel Dagobert!
Ich, äh... schnell, Kinder, macht den Schrank da auf!
Rein mit ihr! Da kann sie keinem mehr schaden!
Hilfe! Was fällt Ihnen ein?

Du hast es geschafft, Onkel Dagobert, du hast die Schwarze Witwe gefangen!
Einer mußte es ja tun... hehe!
ROMMS!
Bravo, kann ich da nur sagen! Und ich wette, du kriegst von der Polizei eine fette Belohnung für deinen Fang!
Öffnen Sie sofort die Tür!
Zuerst müssen wir hier weg! Sie kennen den Weg, Fräulein Greulich?
Ich bin empört!
Aber sicher, Herr Duck! Nur, Sie werden leider nicht mitkommen!
Was? Wieso nicht?
KLOPF! KLOPF!
Weil **ich** die Schwarze Witwe bin!
Ich hab' die Zofe für die Gräfin nur gespielt, weil sie dauernd diese reichen Geschäftsleute angeschleppt hat!
Das darf nicht wahr sein!
Dann hab' ich mich auf meine Art um die Gäste gekümmert, und der Gräfin hab' ich immer gesagt, sie hätten überraschend abreisen müssen!
Wir hätten wissen müssen, daß die Gräfin unschuldig ist! Schließlich hat sie die Axt weggeworfen, als sie uns erkannt hat!
Zu Hilfe! Laßt mich hier raus!
KLOPF! KLOPF! POLTER!
Wahrscheinlich hat sie uns zuerst für Einbrecher gehalten!
Mit ihrem Parfüm habe ich falsche Spuren gelegt, wenn das nötig war! Tja, und es hat praktischerweise jedesmal funktioniert!
Sie hatten es wohl nötig, um den Gestank nach Gemeinheit zu übertünchen!
Ha! Sie haben eine spitze Zunge, junger Mann! Aber die Ironie wird Ihnen schon noch vergehen!

Übrigens, vielen Dank, daß Sie die Gräfin außer Gefecht gesetzt haben!
Und was haben Sie nun mit uns vor?
Ich habe nicht damit gerechnet, daß sie hier auftaucht!
Ich biete Ihnen einen Aufenthalt in einer Luxussuite, komplett mit Spinnen und Fledermäusen! Hihi!
Vorwärts, da rein!
KARACH!
Dort werdet ihr... auu!
Volltreffer!
Sie Schuft! Wie können Sie es wagen, mich so zu behandeln? Und ich hielt Sie für einen Gentleman!
Das bin ich, Verehrteste! Aber ich dachte doch, Sie seien die...
Urgks!
Noch nie wurde ich von einem Menschen so gedemütigt, Sie... Sie..
Autsch!
PLOTZ!
Sie müssen wissen, Gräfin, daß Ihre Zofe die Schwarze Witwe ist!
Gitta? Die Schwarze Witwe? Bei Ihnen stimmt's hier oben wohl nicht mehr so ganz, wie?
POCH! POCH!

Schon wieder dieses Klopfen! Ich bin heruntergekommen, um nachzusehen, was es ist!
Fesselt zuerst die Schwarze Witwe, Kinder, dann schauen wir nach!
POCH! POCH!
Nach kurzer Suche...
Na so was! Das sind die vermißten Geschäftsleute! Ihr Foto war in allen Zeitungen!
Polizei? Nehmen Sie diese Frau fest! Sie...
Langsam! Wir sind nicht von der Polizei, und diese Dame ist unschuldig – im Gegensatz zu ihrer Zofe und ein paar grausligen Spinnenviechern!
Dann... dann ist es also wahr?
Sie hat sie mit Hilfe ihrer Spinnen eingeschläfert und dann beraubt! Ich sollte ihr nächstes Opfer sein!
Zum Glück haben mich meine Neffen noch rechtzeitig gerettet!
Die Gefahr ist vorüber, und...
Wir sollten es noch einmal miteinander versuchen!
Oje! Nicht schon wieder!
POLIZEI
Liebste Gräfin, auch mir wäre an einer Erneuerung unserer Beziehung gelegen!
Armer Onkel Dagobert!
Doch aufgeben ist nicht, und so...
Sie verschwenden hier nur Ihre Zeit, meine Herren! Ein solches Geschäft läßt sich ein Duck nicht entgehen!
Eine Wohltat! Onkel Dagobert ist wieder ganz der alte!
Ich habe es euch ja gleich gesagt... er liebt nur sein Geld! Hihi!
ENDE

DONALDS LACHPARADE

EV-MM 11855

Fritzchen
ist mit seiner Schwester
im Schwimmbad. Da er zu faul ist,
die Tasche nach Hause zu tragen,
schreibt er einen Zettel: „Nimm bitte
die Tasche mit, ich habe sie
vergessen!" Die Schwester schreibt
darunter: „Tut mir leid, ich habe sie
nicht gesehen."
Katja Hollek, Stechau

Peter
ist zum ersten Mal an der Nordsee.
Gleich nach der Ankunft rast er an
den Strand – es ist Ebbe.
„Verdammt", ruft er, „kaum sind wir
hier, haut das Meer ab."
Katrin Schulze, Langenfeld

Fritzchen
sieht zum ersten Mal einen Punker.
Da sagt er zu seiner Mama: „Spielt
der auch mit der Steckdose?"
Henryk Sperlin
Nöhresee-Delecke

Die Herde kommt
von der Weide und trottet in den
Stall. „Fabelhaft", wundert sich ein
Urlauber, „wie die Kühe immer den
richtigen Platz finden." Sagt ein
anderer Tourist: „Was ist denn daran
fabelhaft? Über jedem Platz steht
doch der Name."
Yvonne Engelmann
Bärnsdorf

Emil kommt
in die Schule und sagt:
„Herr Lehrer, ich habe eine
männliche und eine weibliche
Fliege gefunden." Der Lehrer
fragt: „Woher weißt du das?"
Emil: „Die männliche Fliege
hing am Bierglas und die
weibliche am Spiegel."
Alexander Tietze
Dresden

Fragt der Lehrer:
„Du hast fünf Birnen, drei Äpfel,
zwei Bananen und eine Ananas.
Was gibt das?" – „Durchfall,
Herr Lehrer."
Jens Rothenberger, Esslingen

„Wie werden Fischernetze
eigentlich gemacht?"
erkundigt sich die Landratte beim
alten Fischer. „Das ist ganz einfach:
Du nimmst viele Löcher und bindest
sie fest zusammen."
Anne-Marieke Loeper, Celle

In der Bundesbahn
sagt eine junge Dame empört zu
einem Mitreisenden: „Nehmen Sie
gefälligst Ihren Köter da weg, ich
spüre schon einen Floh an meinem
Bein hochkrabbeln." Daraufhin
zieht der Mann die Leine straffer
und sagt: „Komm her, Flocky, die
Dame hat Flöhe."
Birthe Hericks, Kattenvenne

„Ich schneide
die Pflaume in zwei Teile. Dann
nehme ich die zwei Teile weg.
Was bleibt übrig?" fragt die
Lehrerin. Lottchen meldet sich:
„Der Kern, Frau Lehrerin!"
Markus Schlump, Augsburg

„Eben komme ich vom
Hellseher!" – „Und wie war es?"
„Alles Betrug. Ich klopfe an, und
dann fragt er: Wer ist da?"
Andre Heitmann
Borgholzhausen

„Wo arbeitest du eigentlich?"
„In einer Autofabrik." – „Am
Band?" – „Nein, wir können frei
rumlaufen."
Maik Löber, Schafstädt

Ein Australier
hat von seinem Freund
einen neuen Bumerang
geschenkt bekommen. Seitdem
versucht er vergeblich, den alten
wegzuwerfen.
Johannes Wollnik
Straubenhardt

Der Busfahrer zum Fahrgast:
„Wollen Sie sich setzen?" Fahrgast:
„Nein danke, ich habe es eilig."
Katja Koschan, Spremberg

Zwei Autos knallen aufeinander.
Brüllt der eine Fahrer: „Mensch,
Mann! Sind Sie blind?" Sagt der
andere: „Wieso? Ich habe
Sie doch getroffen."
Marcus Küstermann, Berlin

Walt Disney's

MICKY MAUS SPASS-TV

Die Fernseh-Hits der Woche! Ausgewählt von MICKY MAUS.

11.3. bis 17.3.1995

Disney Club

Neue Abenteuer mit der Gummibären-Bande

(Sa: ARD)

(So: RTL)

Team Disney

Spiele, Spaß und Serien mit Alia und Frank

Spiele des Lebens

Die geheimnisvolle Sprache der Delphine

(Sa: BR)

SPASS-TV Bewertungsskala:

super | gut | okay

Neue Serien, Shows und Spielfilme – SPASS-TV sagt euch, wie toll sie sind.

6.00 Uhr

6.25 K1

Lotterie

Familie Linderman gewinnt im Lotto. Doch die Freude währt nicht lange. *(55 min.)*

7.00 Uhr

7.30 MDR

Die geheimnisvollen Städte des Goldes

Esteban und seine Freunde machen sich auf die Suche nach Zias Dorf. Auf ihrem Weg entdecken sie einen unterirdischen Gang, der in ein riesiges Labyrinth führt und in einen Tempel mündet. *(30 min.)*

7.35 ARD

Tiffel und Taffel

verkleiden sich zum Erntedankfest als Kürbisgeister und spuken durch das Dorf! *(25 min.)*

8.00 Uhr

8.30 ARD

Prinz Eisenherz

wird von König Arthur in den Norden geschickt, um den Vertrag mit dem Stamm der Venicons vorzubereiten. Außerdem soll er dort ein Lager errichten. Bei seiner Ankunft trifft Eisenherz auf unfreundliche Menschen, die offensichtlich etwas im Schilde führen . . . *(25 min.)*

9.00 Uhr

9.03 ARD

Käpt'n Blaubär Club

Vor genau 1000 Jahren entschlossen sich die ersten Heringe, Rollmöpse zu werden. Auf dem Kutter wird dieser Ehrentag natürlich gefeiert. Hein sagt sogar ein Gedicht auf! *(57 min.)*

9.10 K1

Wir lieben Kate

Kate muß innerhalb von 24 Stunden 300 Dollar ausgeben, damit ihr „Haushaltsgeld" künftig nicht gekürzt wird. Ob sie es schafft? *(30 min.)*

9.30 SRG

Die Dinos

Alle vierfüßigen Dinosaurier sollen lernen, auf zwei Beinen zu gehen. Doch Frans Freundin Monika von Säulenwirbel kann's einfach nicht. Da hat Roy eine rettende Idee. *(25 min.)*

10.00 Uhr

10.03 ARD

Nußknacker

Metzgermeister Titze stiftet den „Lyoner-Pokal" für ein Fußballspiel: Die „Roten Hähne" sollen gegen eine Damenmannschaft antreten. *(27 min.)*

10.30 ARD

The Munsters

In der Haushaltskasse fehlt Geld. Um das große Loch zu stopfen, nimmt Lily heimlich einen Job als Handleserin an. Opa und Herman sind natürlich sehr neugierig und spionieren ihr nach . . . *(30 min.)*

10.55 RTL

Disney & Co.

Bei „Bio-Top" geht es um Tiere, die im Dunkeln leben. Wißt ihr, welche? Anschließend gibt's eine neue Folge von „Goofy und Max": Goofy will ein flugbegeistertes Mädchen bremsen. *(30 min.)*

11.00 Uhr

11.00 ORB

Alfred J. Kwak

Die Reise zum Südpol scheint kein Ende zu nehmen. Da bekommen Alfred und Henk Besuch. *(25 min.)*

11.25 PRO 7

Die reinste Hexerei

Robb bekommt von seinem Vater zum sechzehnten Geburtstag ein Auto. Er ist überglücklich. *(30 min.)*

12.00 Uhr

12.30 RTL

Der Prinz von Bel Air

Will und Carlton verbringen ihre Zeit im Poolhaus, um für die bevorstehenden Prüfungen zu lernen. Doch das laute Gezirpe der Grillen läßt ihnen keine Ruhe. Sie beschließen, ins Haupthaus umzuziehen. *(35 min.)*

13.00 Uhr

13.10 ORF 1

NEUE SERIE

Wunderbare Jahre

1968. Für den 12jährigen Kevin und seine Freunde beginnt der Ernst des Lebens: Es ist ihr erster Tag an der High School. *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.05 ARD

Disney Club

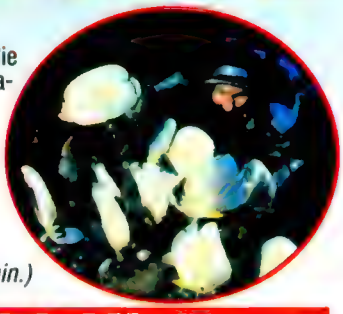
Heute wird American Football gespielt: Zu Gast bei Judith und Stefan sind die Stuttgart Scorpions, die Nummer eins der Bundesliga. Außerdem geht es um Luftkissenboote – Schiffe, die über dem Wasser schweben. Rolf Zuckowski, Annika und die Kinder im Studio singen das Lied „Glücksminuten". *(85 min.)*

17.00 Uhr

17.55 PRO 7

Cousteau

Cousteau und die Taucher der „Calypso" begegnen bei Sumatra dem Stamm der Mentawai. Diese Menschen leben sehr zurückgezogen. *(60 min.)*

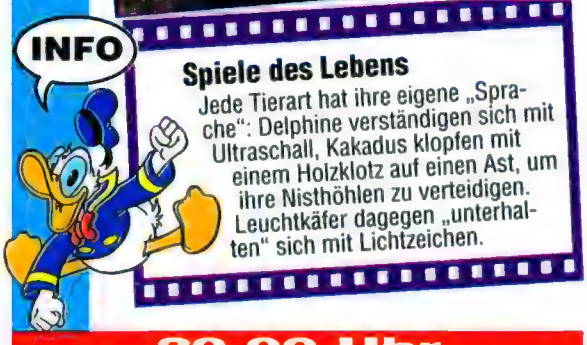


19.00 Uhr

19.00 BR

Spiele des Lebens

Für alle Tiere ist es wichtig, sich untereinander zu verständigen, sich vor Gefahren zu warnen. *(45 min.)*



20.00 Uhr

20.15 RTL 2

Du hast mir doch 'n Baby versprochen

Spielfilm. Pete ist Trainer einer Basketball-Mannschaft. Er und seine Frau wollen ein Kind adoptieren. Doch statt einem bekommen sie plötzlich drei Kinder! *(135 min.)*

7.00 Uhr

7.00 ARD

Pumuckl TV

Eva Habermann und der freche Kobold begrüßen alle Frühaufsteher-Kinder! *(55 min.)*

7.20 ZDF

Die Fraggles

Sprocket fürchtet sich schrecklich vor Spinnen. Doc versucht, seinen Hund von dieser Angst zu heilen. *(25 min.)*

7.45 ZDF

Benjamin Blümchen

Otto ist verschwunden! Auch die Polizei kann ihn nicht finden. Benjamin macht sich große Sorgen um seinen besten Freund. Bis er Ottos Höhlenbuch entdeckt. *(25 min.)*

8.00 Uhr

8.55 SRG

Flintstone Kids

Heute: Barney, verlaß mich nicht! *(25 min.)*

9.00 Uhr

9.55 ORF 1

NEUE SERIE

Feivel

Der kleine Mäuserich träumt für sein Leben gern. Dadurch gerät er oft in brenzlige Situationen. *(25 min.)*

10.00 Uhr

10.15 ZDF

Neue Abenteuer mit Black Beauty

Vicky erfährt, daß zwei Sträflinge aus dem Gefängnis ausgebrochen sind. Sie ahnt nicht, daß sich die beiden hungrigen Männer in der Scheune versteckt haben! *(20 min.)*

10.00 Uhr

10.30 RTL

NEUE SERIE

Team Disney

Alia und Frank präsentieren euch die Serie „Mein Leben als Babysitter": Nick möchte auf die hübsche Jennifer einen besonders guten Eindruck machen. *(10 min.)*

10.30 HR

Unternehmen Jocotobi

Im Physikraum der Schule gibt es plötzlich einen großen Knall. Steckt womöglich Torte dahinter? *(30 min.)*

11.00 Uhr

11.10 K1

Thunderbirds

Der machtbessessene Hood versucht, die „Thunderbirds" aus ihrem Versteck zu locken. *(35 min.)*

13.00 Uhr

13.15 K1

Bim Bam Bino

Bino und seine Freunde kommen in Zell am See an. Sie werden von der Hotelchefin begrüßt. Doch sie hat's nicht leicht: Jeder hat Sonderwünsche! *(5 min.)*

13.20 ARD

Blinky Bill

ist einmalig. Trotzdem hat er einen Doppelgänger. Der heißt Algernon und ist auf Besuch in Greenpatch. Alle sind begeistert von ihm. Er kann Violine spielen, ist höflich und sauber gekleidet. Algernon und Blinky verabreden, die Rollen zu tauschen. *(25 min.)*

13.00 Uhr

13.30 NDR

Abenteuer Überleben

Die Stellerschen Seelöwen gehören zu den Riesen unter den Seelöwen. Sie fallen durch ihren weißen Augenring auf. *(30 min.)*

13.50 K1

Pierre und Isa

Die Nezirer wollen Bob außer Gefecht setzen. Deshalb schrauben sie seine Skibindung locker. Doch Bob merkt es . . . *(30 min.)*

14.00 Uhr

14.00 NDR

Janoschs Traumstunde

Der Quasselkasper wird bestohlen. Er geht zur Polizei, doch da wird er selber eingesperrt! *(30 min.)*

TIP des Tages

18.20 / K1

Die Treue eines Hundes

Hund Morgan liebt es, wenn sein Herrchen mit ihm spielt

Hunde stammen von den Wölfen ab. Sie lebten in Rudeln und folgten dem Leittier bedingungslos. Vor einigen tausend Jahren begannen die Menschen, Hunde als Haustiere zu halten. Die Vierbeiner sehen ihre Herrchen als Rudelführer und sind ihnen treu ergeben.

14.00 Uhr

14.10 BR

Verliebt in eine Königin

Spielfilm. Zwei Kinder machen sich heimlich auf den Weg nach London: Die Königin wird gekrönt! *(80 min.)*

14.20 K1

Die Muppet-Show

Rich Littler kann alle Stimmen täuschend echt nachmachen. Kermit, Fozzie-Bär und Piggy fallen prompt darauf herein! *(35 min.)*

14.45 ORB

Der Prinz hinter den sieben Meeren

Spielfilm. Constanze folgt einem Löwen: Er ist ein verzauberter Prinz! *(85 min.)*

16.00 Uhr

16.25 ORF 1

Zwei Nasen tanken Super

Spielfilm. Mike und Thommy gewinnen zwei Motorräder. Damit geraten sie schon bald in haarsträubende Abenteuer. *(95 min.)*

18.00 Uhr

18.20 K1

Die Treue eines Hundes

Spielfilm. Der 12jährige Willy und sein Hund Morgan nehmen an einem Hundeschlittenrennen teil. *(115 min.)*

TIP des Tages

19.00 Uhr

19.00 BR

Ein Feldhasenrevier

Die braunen Langohren sind sehr schnell. So entkommen sie ihren Verfolgern. *(45 min.)*

13.00 Uhr

13.50 RTL 2

Sophie & Virginie

Familie Mercier verbringt einen lustigen Nachmittag in Paris. Als sie in ihr Hotelzimmer zurückkehrt, stellt man fest, daß eingebrochen wurde. *(30 min.)*

TIP des Tages

NEUE SERIE

14.00 Uhr

14.35 K1

Die Sternenjäger

Mora hat einen feuergefährlichen Stoff entwickelt, der das Wachstum von Pflanzen verbessert. Leider hat Giraffe das Röhrchen in den Abfall geworfen. *(25 min.)*

14.35 ZDF

Mittendrin

Peter macht sich heute Gedanken um das Erdöl. Wie lange wird der wertvolle Rohstoff wohl noch reichen? Er überlegt, wo man Energie sparen könnte. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.35 K1

Mr. T.

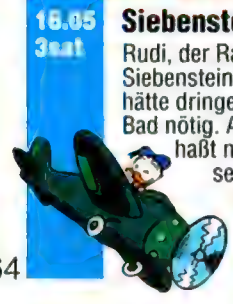
Gefährliche Gauner machen New York unsicher und brennen Geschäfte nieder. Mr. T. und sein Team machen sich auf die Suche nach den Verbrechern. Chinesische Glückskekse bringen sie auf eine Spur … *(30 min.)*

16.00 Uhr

16.05 3sat

Siebenstein

Rudi, der Rabe, stinkt. Siebenstein findet, er hätte dringend ein Bad nötig. Aber Rudi haßt nichts so sehr wie baden … *(25 min.)*

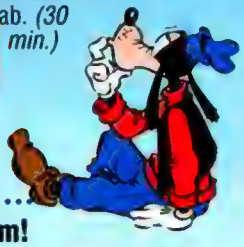


16.00 Uhr

16.30 3sat

Ich, Christian Hahn

Der Graf veranstaltet eine Lotterie, um seine Kasse zu füllen. Christian zieht den Hauptgewinn, doch der Graf luchst ihm das Los wieder ab. *(30 min.)*



16.45 SRG

Achtung, streng geheim!

Wieder kommt Bösewicht Savage den Centauri-Kindern zuvor. Als Lucia und Guido in der Kirche von Morcote die Familienbibel mit dem kryptischen Schlüssel entdecken, sind seine Leute schon da … *(30 min.)*

17.00 Uhr

17.25 PRO 7

Tom & Jerry

Das Katz-und-Maus-Spiel geht weiter. Tom will nicht einsehen, daß er gegen die neunmalkluge Maus keine Chance hat. Jerry sieht seinen Angriffen gelassen entgegen. *(30 min.)*

Sophie & Virginie

13.50 / RTL 2

Die beiden Schwestern Sophie und Virginie sind viel allein, weil ihre Eltern oft auf Reisen sind. Gemeinsam erkunden sie die Gegend rund um das Landhaus im Burgund. 26 Folgen.

TIP des Tages

12.00 Uhr

12.35 RTL 2

Georgie

Der Vater fährt mit den Kindern zur Eidechseninsel. Georgie fällt bei dem Versuch, ihrem Koalabärchen das Klettern zu lehren, in den Fluß. *(20 min.)*

14.00 Uhr

14.30 ARD

Pumuckl

Meister Eder hat in einem richtigen Schloß zu tun. Pumuckl ist begeistert und treibt als Schloßgeist „Agidius" das Personal fast zum Wahnsinn. *(30 min.)*

14.30 ZDF

Alfred J. Kwak

Paljas hat mit Geschäftspartnern in Ji-Pon eine Golf-Partie ausgemacht. Als er sich beim Üben verletzt, bittet er Alfred, für ihn einzuspringen. Doch die Ente hatte noch nie einen Golfschläger in der Hand. *(25 min.)*

14.55 ZDF

Geheim – oder was?!

Der vorgetäuschte Uhrendiebstahl fliegt auf. Davids Vater ist entsetzt. Als David sich mutig Randalierern in den Weg stellt, die Wände vollschmieren, ändert der Vater seine Meinung. Er ist stolz auf seinen Sohn und erfüllt ihm seinen größten Wunsch. *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.15 SRG

1, 2 oder 3

Biggi Lechtermann nimmt euch heute auf eine Reise nach New York mit. Sie stellt Fragen über die quirlige Stadt und ihre Bevölkerung aus den verschiedensten Kulturkreisen. *(25 min.)*

17.30 NDR

NEUE SERIE

Abenteuer Kolumbus

Auf dem Stundenplan steht die Entdeckung Amerikas durch Kolumbus. Elf Jungen machen sich auf einem umgebauten Fischkutter auf den Weg. Sechs Folgen. *(30 min.)*

1492 machte sich Christoph Kolumbus auf zu seiner ersten Schiffsreise. Im Auftrag des spanischen Königs wollte er nach Indien, landete aber stattdessen in Amerika. In diesem ungewöhnlichen Geschichtsunterricht könnt ihr mit ihm auf Entdeckungsreise gehen.

18.00 Uhr

18.00 HR

Don Quixote

Letzte Folge. Quixote hat seine Dulcinea nicht gefunden. Traurig kehrt er nach Hause zurück. *(20 min.)*

19.00 Uhr

19.25 PRO 7

ALF

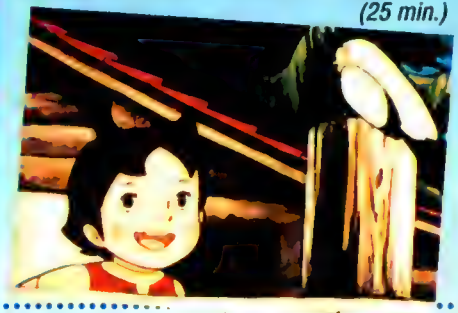
Heute geht's wieder los mit der ersten Folge: Ein außerirdisches Raumschiff kracht auf das Garagendach der Tanners. Heraus steigt ALF vom Planeten Melmac. Die Tanners sind erst mal ziemlich verdutzt. *(30 min.)*

13.00 Uhr

13.00 ORF 1

Heidi

Heidi ist beunruhigt: Piep ist verschwunden. Sie bittet Großvater, ihr suchen zu helfen. *(25 min.)*



13.05 RTL 2

Hallo Kurt!

Kurt muß der armen Anna beibringen, daß ihre Mutter noch in Paris bleiben wird. *(25 min.)*

14.00 Uhr

14.05 K1

Koalabärchens Streifzüge

Pamie hat bei Dr. Flight als Krankenschwester angefangen. Sie bringt sofort seine ganze Praxis durcheinander . . . *(25 min.)*

14.25 RTL 2

Popeye

Popeyes Neffen wollen sich mit einem raffinierten Trick vor der Gartenarbeit drücken. *(15 min.)*

14.30 K1

Bim Bam Bino

Bino und seine Freunde erleben eine zünftige Schlittenfahrt im Gebirge. *(5 min.)*

14.00 Uhr

14.30 ZDF

Karfunkel

Die beiden Jungen Oleg und Can sind begeisterte Fußballer. Sie treten in die gleiche Mannschaft ein und werden bald dicke Freunde. *(30 min.)*

15.00 Uhr

15.10 RTL 2

Foofur

Foofur und seine Truppe sind in New York angekommen. Hier treibt ein unheimlicher Hundefänger sein Unwesen. Wird Foofur ihm das Handwerk legen können? *(25 min.)*

15.10 K1

Casimir und Co.

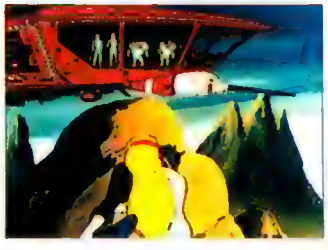
Casimir will seinem frechen Cousin Spooky mit Hilfe einer Vogelscheuche das Spuken austreiben. *(30 min.)*

17.00 Uhr

17.30 WDR

Es war einmal . . .

General Dicknase hält mit seinen Freunden eine geheimnisvolle Konferenz ab. *(30 min.)*



17.35 PRO 7

Familie Feuerstein

Fred will Wilma ein Klavier schenken. Doch er hat nur 50 Dollar. Da macht ihm ein Fremder ein verlockendes Angebot . . . *(30 min.)*

10.00 Uhr

10.45 RTL 2

Benson

Das ganze Personal des Gouverneurs streikt. Der arme Benson muß für alle anderen die Arbeit mit übernehmen. Bald bahnt sich eine Katastrophe an . . . *(30 min.)*

13.00 Uhr

13.00 K1

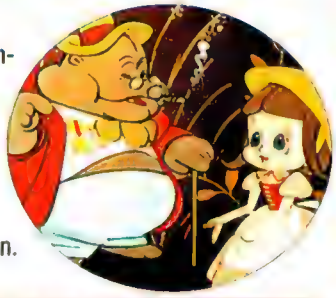
Die Schlümpfe

Eine Purpurfliege hat Fauli gestochen. Der benimmt sich plötzlich merkwürdig: Er springt wild herum und quakt ständig. *(30 min.)*

13.35 K1

Pixi

Der Zeitungsjunge Tommy schwärmt für den berüchtigten Gauner Al Kapo. Er möchte unbedingt auch so berühmt werden. *(25 min.)*



14.00 Uhr

14.25 RTL 2

Die kleine Robbe Albert

Tommy muß seinem Freund, dem kleinen Panda, helfen. Dieser wird verdächtigt, eine kleine Schildkröte verletzt zu haben. *(15 min.)*

14.30 ARD

Pumuckl

Pumuckl will einen Pudding essen. Als Meister Eder sich weigert, einen zu kochen, macht sich Pumuckl kurzentschlossen selbst an die Arbeit. *(30 min).*

Heute gibt's das neue Micky Maus Magazin

14.00 Uhr

14.45 BR

Tiere der Heimat: Igel

Eine Igelmama zeigt ihrem Jungen die Welt. *(15 min.)*

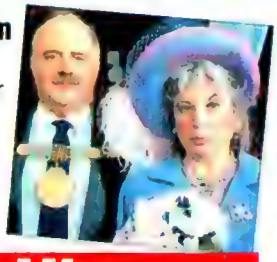
INFO

Von November bis April wird man die kleinen Stacheltiere kaum zu Gesicht bekommen: In dieser Zeit halten sie gemütlich Winterschlaf. Ende April kommen dann die Jungen zur Welt: daumenlange Winzlinge, deren Stacheln noch in der Haut versteckt sind.

14.55 ZDF

Neue Geschichten von Billy Webb

Billy hat mit Hilfe einer Wundertüte herrliche Pfannkuchen gebacken. Der Bürgermeister stürzt sich darauf . . . *(25 min.)*



16.00 Uhr

16.30 K1

Mr. Belvedere

George wurde von einem Komitee zum „Mann des Jahres" gewählt. Er ist schrecklich nervös, denn er soll eine Rede halten. *(30 min.)*

17.00 Uhr

17.30 BR

Nils Holgersson

Die Wildgänse haben sich verflogen. Sie übernachten in einem fremden Flußtal und Nils muß Wache halten. Plötzlich hört er sehr merkwürdige Geräusche . . . *(30 min.)*

19.00 Uhr

19.25 PRO 7

ALF

Große Aufregung bei Familie Tanner: Kater Lucky ist auf einmal spurlos verschwunden. Natürlich gerät ALF sofort in Verdacht. *(30 min.)*

13.00 Uhr

13.10 ORF 2

Rocky Mountains

Mitten in den Rocky Mountains liegt ein Nationalpark, der weite Teile von Kanada und den USA umfaßt. Hier leben Pumas und Grizzlies. *(50 min.)*

13.25 ORF 1

Wickie und die starken Männer

Wickie verspricht seiner Freundin Yivie, sie zum Fest ins benachbarte Dorf zu bringen. *(25 min.)*

14.00 Uhr

14.10 ZDF

Anne auf Green Gables

Letzte Folge. Gilbert rettet Anne aus dem Fluß und lädt sie zu einer Kutschfahrt ein. *(50 min.)*

14.40 RTL 2

Lady Oscar

Jeanne, Rosalies Schwester, ist von zu Hause fortgelaufen. Frau Boullivier nimmt sie auf. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.10 ARD

Der Bärenhäuter

Spielfilm nach dem Märchen der Brüder Grimm. Christoffel darf sich sieben Jahre lang nicht waschen. *(80 min.)*

15.45 RTL 2

Z wie Zorro

Lasalle ist im Besitz eines kostbaren Rings, des „Blauen Auges". Doch Lieutenant Gabriel will das Schmuckstück an sich bringen. *(20 min.)*

16.00 Uhr

16.05 3sat

NEUE SERIE

Die Ketchup-Vampire

Die Vampirfamilie de Vampong braucht dringend Geld. Deshalb soll Sohn Maurice die reiche, aber häßliche Martha heiraten. 13 Folgen. *(25 min.)*

16.15 NDR

Koalas – Australiens Teddybären

Wie kommen Koalababys zur Welt? Wie verteidigen die Männchen ihr Revier? Ausschnitte aus dem Leben der putzigen Bären. *(45 min.)*

16.40 RTL 2

Timberwood Brown

will einige Gorillababys in ihre Heimat zurückbringen. Doch auch der reiche Bennington ist an den Tieren interessiert. Sieben Folgen, freitags. *(20 min.)*

NEUE SERIE

16.55 SRG

Das neunte Herz

Spielfilm. Kann Martin die schöne Prinzessin aus den Händen des Zauberers Aldobrandini befreien? *(45 min.)*

17.00 Uhr

17.00 PRO 7

Bugs Bunny

ist im Grunde seines Herzens ein liebenswerter Hase, aber er kann sich zur regelrechten Nervensäge entwickeln, wenn ihm einmal der Geduldsfaden reißt. Davon weiß Kater Sylvester ein Lied zu singen! *(25 min.)*

ARIELLE

DIE MEERJUNGFRAU

Nr. 3

Mini-Poster

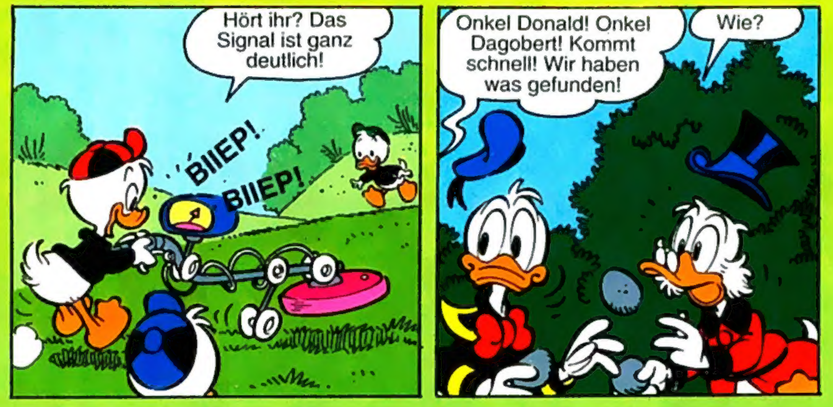
Arielle-Sticker

Wie immer spannende Arielle-Abenteuer, Rätsel, Spiele und vieles mehr

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

ENTE GUT ... ALLES GUT

Eine aufregende Entdeckung!



Mit ihrem Schatzsuchgerät machen Tick, Trick und Track eine aufregende Entdeckung. Diese bringt Onkel Dagobert sogleich auf eine geniale Geschäftsidee. Doch schon liegt der Neider Klaas Klever auf der Lauer, dem die neue Idee seines Konkurrenten natürlich ein Dorn im Auge ist. Unverzüglich heckt er einen hinterhältigen Plan aus, um Dagobert Duck das vielversprechende Geschäft gründlich zu vermiesen. Ein übles Spiel beginnt...

Walt Disneys
DONALD DUCK Nr. 337
Zweitauflage

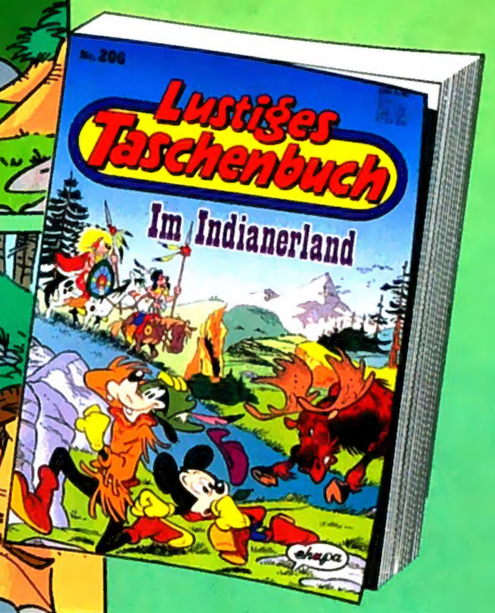
EIN FALL FÜR MICKY NR. 16

Hier ist Spannung angesagt!

Die Wildnis ruft!

Der Zeichner Micky wird als Kartograph für eine Expedition in die Wildnis Nordamerikas verpflichtet. Er freut sich schon auf die Abenteuer, die ihn dort erwarten. Doch als die Kanus der Expedition den Connecticut hinauffahren, wird Micky durch einen lebensgefährlichen Zwischenfall von der Expedition getrennt. Nun sieht er sich Gefahren ausgesetzt, von denen er nicht die geringste Ahnung hatte. Da lernt er den Trapper Goofy kennen, der ihn lehren will, in der Wildnis zu überleben. Doch die größte Gefahr erwartet Micky, als er mit dem skrupellosen Händler Black Jack – auch bekannt unter dem Namen Kater Karlo – zusammenstößt, der mit den Indianern betrügerische Geschäfte macht.

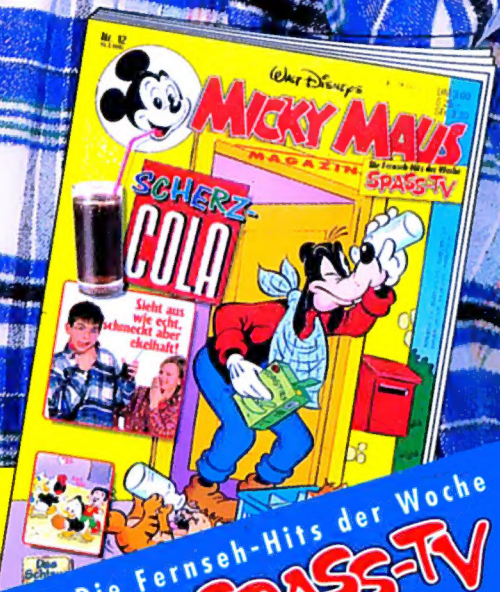
Walt Disneys
LUSTIGES TASCHENBUCH Nr. 206



SCHERZ-COLA Pulver

Sieht aus wie echte Cola, ist aber der gnadenlose Geschmacks-Schock!

SCHERZ-COLA
...und Genießer weinen bitterlich!



Das Schlaue Buch

- **Sport:** Streetball
- **Abenteuer:** Knoten

Die Fernseh-Hits der Woche
SPASS-TV